昭和63年2月1日発行(毎月1回1日発行)第7巻第2号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

February 1988 2
定価 ¥380

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌



46機種のパソコン用ソフト71本一挙掲載

セガ体感ゲーム最新作★★★★★★★★★★
サンダーブレード

チャレンジ!RPG
Might and Magic
チャレンジ!AVG
ウイングマン・スペシャル

特別企画 PC-8800シリーズの新音源ボード「サウンドボードII」を使ってみよう

新企画 ホーム・コンピュータの新分野を追求する PC Engine大研究

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム
●X68000用「HYDLIDE3/XANADUシナリオII」●MSX/MSX2用「愛戦士ニコル」●PC-6001/mkII/6601/SR用「グラディウス2」●PC-8801mkIISRシリーズ用「メトロイド」

BM-Jr/LII2 SCORE POCKET
BM-LIIIMK5 歩くノイド
ファミコン/ツインファミコン THE RETURN OF THE SATAN/改造版1人用バレーボール/DIAMOND DUST
FM-7/77 BLOCKくずし/GO DOWN
FP-1000/1100 燃えろ!!草野球FPスタジアム
JR-200 リー
M5 IVORY COAST/MARTAN失われた惑星
MSX SOCCER/でんわくん/聖水
MSX2 CRYSTAL STORY
MZ-1200/700 THE FIGHTER MZ
MZ-700/1500 オーサー/SPACE WAR GAME
MZ-1500 ターボくん
MZ-80B/2000/2200/2500 脱出せよ!
MZ-2000/2200/2500 海底2万マイル
MZ-2500 SPACE ATTACK
PASOPIA7 FIRE
PC-6001/mkII/6601/SR SILENT/ALIEN CRUSH!
PC-6001mkII/6601/SR INTELLIGENCE TEST
PC-6001mkIISR/6601SR FANTASY WORLD
PC-8001/mkII/SR やんもストーン/MINX17
PC-8001mkII/SR ジャンコロ
PC-8001mkIISR 田吾作どんふたたび
PC-8801 散配
PC-8801mkIISR G-RANG
PC-88VA POLE POSITION
PC-9801 Selfish Ball
S1 カレーの道
SC-3000 DEWORLD
X1 ただの壁/ミラルパの野望
X68000 ALIEN
PB-100 Belt Conveyor/ランディング
PC-1500 HIMA GAME21



SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION

ウルフチーム/エニックス/SPS/ゲームアーツ/コナミ/システムサコム/SNK/T&Eソフト/日本テレネット/ビクター音産/ブレイン・グレイ/ホット・ビィ/ポニーキャニオン/ランダムハウス


ブラックタイプ新登場
通商産業省選定
グッドデザイン商品

SHARP New-Life People

パソコンフリークたちへ

パソコンとしての確かな伝統

コンパチブル設計

X1シリーズの高機能を継承したコンパチブル設計、蓄積された豊富なソフトウェア資産※が利用できます。※カセットテープソフトは利用できません。

●伝統を受け継いだ多彩なグラフィック機能やスーパーインポーズ機能、サウンド機能●JIS第1水準漢字ROM内蔵(漢子ユーティリティソフト付)●5"FDD 1基内蔵、別売のCZ-53F(標準価格19,800円)の増設でデュアルドライブも可能●ユーザー定義のキャラクタゼネレータ機能



●CZ-53F

マルチビジュアル端子

コンピュータ画面をビデオ録画できる——。ビデオやビデオ入力端子つきテレビとダイレクトに接続、マルチビジュアル端子がパソコンシーンを鮮やかに彩ります。たとえばゲーム、プレイしながらその過程をそのまま録画、後で再生すれば攻略法も研究できるし、隠れキャラクタやウラ技も確認できる。またベストスコアの達成や最終面をクリアした決定的瞬間もバッチリ残せます。



X1アミューズメントステーション

どちらから始めるか。ニューエンター

HEシステム搭載

リアルなキャラクタで迫力あふれるゲームが楽しめるホームエンターテイメントシステムをX1に搭載しました。HEシステム専用カスタムCPUや高機能多色化スプライトIC、6重和音のサウンド機能、さらにマルチビジュアル端子接続による鮮明画像、ソフトはコンパクトな専用ICカード。この新しさがオモシロさ、もう遊び心はトップギア…。次世代ゲームが思いっきり楽しめます。

■鮮やかな画像/マルチビジュアル端子による鮮明画像。ゲームプレイをビデオに録画もOK。

■リアルなキャラクタ/最大32×64ドットの大迫力キャラクタで、よりリアルなゲームプレイ。

■多彩なカラー表現/表示色は512色中256色同時表示、キメ細かな色彩で表現力がさらにアップ。

■迫るサウンド/6オクターブ6重和音のサウンド機能でさらにひろがる臨場感。

■ICカード/ソフトは手のひらに入る専用ICカード、遊び心が一気に加速する新しさ。

次世代ゲームマシンの高感度

ゲームフリークたちへ

これがX1誕生5年目の解答です。

システムアップも

サウンド、アート、通信も…。これは成長する楽しみ。テレビやビデオの映像をカラー静止画で瞬時に取り込めるカラーイメージボード※1、ステレオタイプのFM音源※2、話題のネットワークにアクセスしたり、仲間同士でデータやメッセージを交換できるパソコン通信※3もサポートします。

※1 カラーイメージボードII CZ-8BV2 標準価格 39,800円
熱転写カラー漢字プリンタ CZ-8PC2 標準価格 69,800円
※2 ステレオタイプFM音源ボード(スピーカー2本1組標準装備・ミュージックツール同梱) CZ-8BS1 標準価格 23,800円
※3 モデムユニット(300ボー) CZ-8TM1 標準価格 29,800円・モデムユニット(300ボー/1200ボー自動切換) CZ-8TM2 標準価格 49,800円

テイメントマシン 登場。



専用パッド

■専用パッド/HEシステム専用のパッドを同梱、思いっきりゲームに熱中。

HE system

このマークはホームエンターテイメントシステムの意味です。X1twinのHEシステム用ソフトには、このマークのついているICカードをご使用ください。



●ソフトはコンパクトな専用ICカード

新登場



パソコンテレビ X1 twin

● パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-830C-BK(ブラック) 標準価格 99,800円
● 14型カラーディスプレイテレビ CZ-830D-BK(ブラック) 標準価格 98,000円
● チルトスタンド CZ-6ST1-B(ブラック) 標準価格 5,800円

シャープ株式会社

●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)へ。

資料請求券 X1 twin Bマガ 2係

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

サウンドで感動!ゲームで興奮!!
学習ソフトで成績アップ!?
'88年も、88でLet's Start.

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこなすための耳より情報。



新登場

魅力のサウンド機能に高度な日本語機能をプラスした先鋭マシン

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)本体標準価格:198,000円

新登場

強力なサウンド機能を搭載した高感度マシン

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FA

320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格:168,000円

好評発売中

ビデオやアニメが楽しめる、優れたグラフィック機能を持つ16ビットマシン

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)本体標準価格:298,000円

PC-8801MAとPC-8801FAは、驚異のサウンド機能を搭載した高感度マシンだ。

FM6音、リズム6音のダイナミックなステレオ12音源とSSG3音、さらにADPCMによるデジタルサンプリング機能(いろんな音をデジタル録音しランダムに再生したり音の切り貼りができる機能。CDやDATと同じ録音方法)など、抜群のサウンド機能を備えたニュー88。リアルな射撃音や爆発音もステレオで効果満点、ゲームも一段と盛り上がりを見せること請け合いだ。また、ミュージックソフトを使えば作曲・演奏もOK。勉強だって学習ソフトがあるから安心だ。というわけで、今年も88で豪華に遊びたい、才能とテクニックに自信がある、というキミに、話題の新作ソフトを紹介しよう。

やめられない、止まらない。
お正月のゲームソフト、ア・ラ・カルト。

アクティブなアニメーションとスーパーナチュラルサウンド

セイレーン

対応機種:PC-8801mkⅡSR以降*フロッピィディスク:5"2D(4枚組)、価格:7,800円、発売元:マイクロキャビン Tel.0593-51-6482

妹と森の動物を助けようとする少年が遭遇する数々の冒険を、ファンタジックに展開したビジュアルアドベンチャーゲーム。高度なグラフィックスとADPCMによる効果音、オリジナルBGMが、音と映像の世界を華麗に演出している。

ニュータイプ・ファンタジーアクション

ゼリアード

対応機種:PC-8801mkⅡSR以降*フロッピィディスク:5"2D(3枚組)、価格:7,500円、発売元:GAME ARTS Tel.03-984-1136



ファンタジーワールドを奏でるFM音源対応のBGM、ユニークなキャラクタと究極のアニメーション、そして感動のラストシーン…思わずのめりこんでしまう不思議な雰囲気のアクティブロールプレイングゲームだ。

2年間の沈黙を破ったハイドライドの完結編

ハイドライド3

対応機種:PC-8801mkⅡSR以降*フロッピィディスク:5"2D(2枚組)、価格:7,800円、発売元:T&E SOFT Tel.052-773-7770

驚異のパラレルワールドが、いま、感動のクラ



聴こえるよ、わたしの音色。

斉藤由貴

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC



イマックスを迎える。ステレオで楽しめるアクションロールプレイングゲーム"ハイドライド3"いよいよ完結編の登場だ。

多彩なBGMシミュレーションゲームの決定版

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

対応機種：PC-8801全シリーズ＊、フロッピィディスク：5"2D(3枚組)、価格：9,800円、発売元：KOEI　Tel.044-61-6861



舞台は、遊牧民族の割拠するモンゴル高原。戦いに生き、愛に生きた男のロマンにキミはどこまで迫れるか。前作をしのぐ内容、FM音源を駆使したBGMも効果抜群だ。

新年のオープニングは、究極の音楽ソフト"MUSIUM3"でバッチリきめよう。

サウンドボードⅡ対応ミュージックワープロ

MUSIUM 3

対応機種：PC-8801mkⅡSR以降＊、価格：未定(1月発売予定)、発売元：クロスメディアソフト Tel.03-423-7901

音楽が大好きなひとなら、誰でもミュージシャンになれる。88のサウンド機能を駆使したMUSIUM3は、ワープロ感覚で楽譜を入力、音符1つ1つに音色をつける、楽譜のプリント



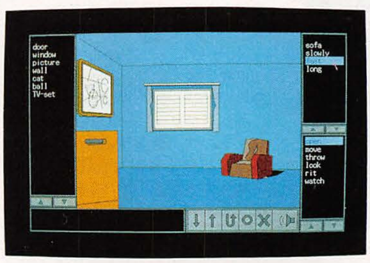
アウトや自動演奏などが簡単にできるMIDI規格対応の音楽ソフトだ。

サウンド機能を使った学習ソフトで、勉強がおもしろくなってきた！

耳で学ぶ僕らの英語シリーズ

ケンとアリス

対応機種：PC-88VA＊、フロッピィディスク：5"2HD(2枚組)、価格：8,800円、発売元：データポップ　Tel.03-584-1522



パソコンから流れる身近な英単語やその組合せを聞きながらスペルをチェック。さらにその言葉の意味をアニメーションで見せてくれる英語学習用ソフト。自然に英語がマスターできるのがポイントだ。

TEACHERシリーズ

PAL九九マスター

対応機種：PC-8801MR/MH/MA＊、PC88VA＊、フロッピィディスク：5"2HD(2枚組)、価格：7,000円、発売元：PAL教育システム　Tel.06-352-0427

かけ算の九九をキー入力すると、正誤を判断し、正しい読み方をADPCMにより再生。また、自分流の読みを録音して確かめることもできる。まちがえてもヒントが出るから安心だ。

88新作ソフト、続々登場！

ソフト名		メーカー名
ハウ・メニ・ロボット	※SR	アートディンク
天地を喰らう	※SR	ウインキーソフト
YAKSA	※SR	ウルフチーム
YAKSA外伝1	※SR	ウルフチーム
アグニの石	※SR	エム・エー・シー
SKYFOX	※SR	エレクトロニック・アーツ
The Bard's Tale		エレクトロニック・アーツ
フライトインハワイ	※VA	キャリーラボ
レジェンド	※SR	クエイザーソフト
Mr.プロ野球	※SR	クリスタルソフト
クリムゾン	※SR	クリスタルソフト
ジハード	※SR	クリスタルソフト
シルバーゴースト	※SR	呉ソフィウェア工房
ぎゅわんぶらあ自己中心派2		ゲームアーツ
プロ野球ファミリースタジアム	※VA	ゲームアーツ
太平洋の嵐	※VA	ジー・エー・エム
Hello！麻衣子		チャンピオンソフト
天女伝説		チャンピオンソフト
T.D.F	※VA	データーウエスト
第4のユニット	※SR	データーウエスト
D'	※SR	テクノソフト
ガイフレーム	※SR	日本コンピュータシステム
神羅万象	※VA	日本テレネット
反生命戦機アンドロギュヌス	※SR	日本テレネット
プロ野球FAN	※SR	日本テレネット
ソーサリアン	※SR	日本ファルコム
クレイズ	※SR	ハート電子産業
ハイパーニアン	※SR	ハート電子産業
ミュール		ビー・ピー・エス
抜忍伝説・翼を持った男達	※SR	ブレイン・グレイ
ART of WAR	※VA	ブローダーバンドジャパン
電脳すいこ伝	※SR	ホット・ビィ
麻雀狂時代Special	※SR	マイクロネット
ストーム	※SR	マイクロネット
獣神ローガス	※SR	ランダムハウス
殺意の接吻		リバーヒルソフト
プラジェータ	※SR	エニックス
ウイングマンスペシャル	※SR	エニックス
ワールドゴルフⅡ	※SR	エニックス
リトル・コンピュータ・ピープル	※SR	ポニーキャニオン
谷川浩司の将棋指南Ⅱ		ポニーキャニオン
ハッカー	※SR	ポニーキャニオン
ビーチヘッド		ポニーキャニオン
アドレナリン・コネクション	※SR	ビクター音産
新玉取物語	※SR	ビクター音産
雀豪1	2HD専用	ビクター音産
アウトランダーズ	※SR	ビクター音産
かわいそう物語	※VA	システムソフト
マイト アンド マジック	※SR	スタークラフト
HOT SPACE	※SR	㈱コムパック
Lagrange L-Ⅱ PARTⅡ D-SIDE		㈱コムパック
Shogun(将軍)2	※SR	サムシング・グッド
P.1		デービーソフト
ユーカラチャート		東海クリエイト
88CARD	※SR	アスキー

※対応機種 SR＝SR以降 VA＝VA専用 無印＝全機種

(●各ソフトの詳しい内容は、それぞれのソフトウェアメーカにお問い合わせください。)

(＊上記のソフトをPC-8801MA/FA以外のPC-8801シリーズで使用する場合は、それぞれの機種専用のサウンドボードⅡ(PC-8801-23、PC-8801-24、PC-88VA-12)が必要です。)

NEC冬のハローC&Cまつり

昭和63年1月20日まで 好評開催中！



斉藤由貴　東宝映画「さよなら」の女たちより

ダブルチャンスプレゼント

期間中、対象商品をお買上げのお客様に、楽しい暮らし広げるステキな賞品がダブルチャンスで当たります。この機会に参加店へどうぞ。

東北支社(仙台) 022(261)5511　東京支社(東京) 03 (456)3111
北陸支社(金沢) 0762(23)1621　関西支社(大阪) 06 (231)3111
四国支社(高松) 0878(22)4141　九州支社(福岡) 092(271)7700

<技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。>
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00〜17:00月曜日〜金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

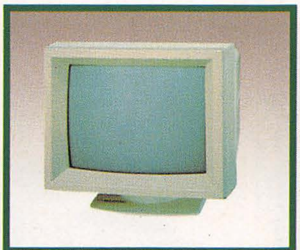
日本電気グループ

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

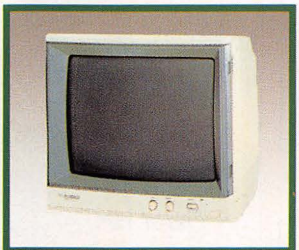
先進の枠を極めたNECのディスプレイ。
バリエーション豊かに堂々のラインアップです。



PC-KD871
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／158,000円



PC-KD861
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／138,000円



PC-KD853
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／118,000円



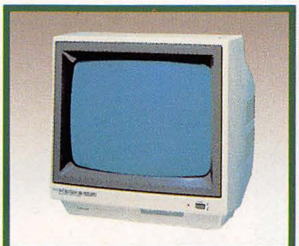
PC-KD862
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800円



PC-8851
●14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／58,800円



PC-8841
●12型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／44,800円



PC-8050N
●12型グリーンディスプレイ
標準価格／29,800円



PC-8046
●9型グリーンディスプレイ
標準価格／35,800円

SPECIFICATION

型式	サイズ	ブラウン管	グラフィック解像度ドットライン	表示文字例文字×行	水平走査周波数(KHz)	ドットピッチ	入力信号方式	フィルタ付	ケーブル	適応機種					高解像度 ☆は専用
										PC-88VA	PC-8801 FH/MH	PC-8801MKII TR	PC-9801U UV	PC-9801VM21 VX	
PC-KD863S	15	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用		○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD855	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.41(ストライプ)	アナログ専用	○	○	△	○	○	※	※	
PC-KD854	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.39	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○	☆
PC-KD871	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD861	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用		○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD853	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.31	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○	☆
PC-KD862	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○	☆
PC-8851	14	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○	☆
PC-8841	12	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○	☆
PC-8050N	12	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○			
PC-8046	9	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○			

●△ビデオの入力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●※専用高解像度ディスプレイをお薦めします。

〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間／9:00〜17:00月曜日〜金曜日(祝日を除く)電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

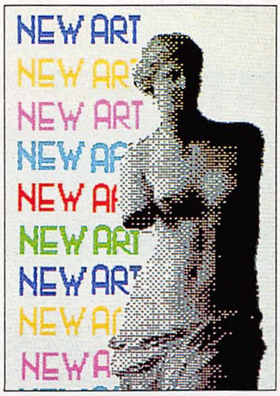
たしかな技術で世界をむすぶ

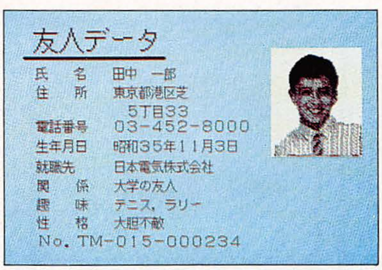
NEC

C&C
コンピュータ・コミュニケーション

表現力が、ここまで進化。









高性能ディザ機能装備。最大16階調で、濃淡・陰影もそのまま入力できます。

- **このクラス最高の16階調を実現。** 中間調の写真やイラストなどA4判まで16階調で読み取り可能。画像データを選びません。
- **スピーディな入力。** 緻密で複雑な原稿も高速で読み取ります。
- **パソコンとの接続も簡単。** 3タイプのインタフェース装備し、PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ本体との接続可能。
- **直接プリンタに接続。** PCシリーズのプリンタを使用し、コピー機のように入力画像をダイレクトにプリントアウト。
- **便利な一時停止機能。** ボタン一つで、読み取り途中での停止、再スタート。
- **PC-IN501／PC-IN502とソフトコンパチブル。**



誰にでも"コピー感覚"で
手軽に入力できる

パーソナルイメージスキャナ
PC-IN502　標準価格99,800円

HI-TECH FOR HI-TOUCH　いま、NECがおもしろい。

日本電気グループ

NECパーソナルコンピュータ

イメージスキャナ PC-IN503

標準価格149,800円

- 本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
- 16階調を指定するには、パソコン本体にアナログRGB出力と16色表示が可能なグラフィック機能を持っていること。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター
東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00
月曜日～金曜日(祝日を除く)
電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ NEC

C&C

脳・直下型マシーン。

目を耳を、とぎすませ。PCエンジン



PC Engine ホビーマシーン進化論



リアルなビジュアル・パワフルなサウンド

PCエンジン、スタート。いま、異次元との闘いが、視覚、聴覚を通じて脳に直撃する。画面いっぱいにキャラクターが動きまわる超リアルなビジュアル。ステレオ6ch（内部）のスーパー・エキサイティング・サウンド。そして色彩はなんと512色。目と耳から、キミは、ゲームの世界にひき込まれていく。

PC Engine（ピーシーエンジン）

(PI-TG001)

標準価格24,800円

添付品 パッド（PI-PD001）×1
ACアダプタ ×1
アンテナ切替器 ×1
取り扱い説明書 ×1

主な仕様
●電源／AC100V50/60Hz ●消費電力／4W ●寸法／縦135mm×横140mm×高さ40.4mm（本体）●重さ／約350g（本体）

HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。

〈HuCARD（ヒューカード）でゲーム新時代。〉

★1月22日発売予定★

★邪聖剣ネクロマンサー‥（ハドソン）





命をかけたリアルRPG。巨大な邪悪を倒すため、邪聖剣ネクロマンサーを求めて、旅に出ろ。

©1988 HUDSON SOFT

★3月発売決定★

★R-TYPE I‥（ハドソン）





ゲームセンターのあの迫力がついにキミの部屋でも楽しめる。異次元空間を打ちくだけ。

©1987 IREM
©1988 HUDSON SOFT

- ★功夫（クンフー）（ハドソン）……好評発売中
- ★ビックリマンワールド（ハドソン）……好評発売中
- ★上海（シャンハイ）（ハドソン）……好評発売中
- ★カトちゃんケンちゃん（ハドソン）……好評発売中
- ★ビクトリーラン —栄光の13,000キロ—（ハドソン）……好評発売中
- ★妖怪道中記（ナムコ）……1月発売予定
- ★ビクトリーライフ/仮称……2月発売予定
- ★戦国麻雀（ハドソン）……3月発売予定
- ★R-type II（ハドソン）……4月発売予定
- ★ピンボール/仮称……発売決定
- ★密林伝説……発売決定
- ★野球（ハドソン）……発売決定

※タイトル・発売日等は変更される場合があります。

★以下続々封切予定★

HE system ●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの意味です。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。

DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
〒108 東京都港区芝5-37-8（住友三田ビル）☎(03)454-5111（大代）

富士通

きれいだゾ、使えるゾ。進化した基本機能。

●26万色カラー表示機能を標準で搭載。目にも鮮やかな26万色表示が可能なAV40EX。きめ細かな400ライン8色にも対応して、日本語表示に大きな威力を発揮します。

●パワフルな日本語処理能力。OASYS Liteと同等の高度な辞書ROMを搭載。的確な高速かな漢字変換を実現しました。

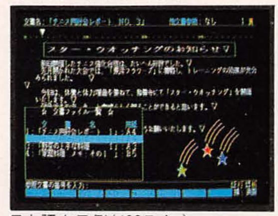
●メインCPUの動作クロック25%アップ。メインCPUの動作クロックを25%向上させました(MMR使用時、AV40比)。もちろん、AV40の動作クロックもサポート。

●ゆとりある大容量メモリ。メインメモリは、余裕の192KBを標準実装。最大448KBまで拡張可能です。さらに、グラフィック用VRAMも192KBに拡大しました。

●ビデオ入力端子標準装備。オプションのビデオカード(¥29,800)またはビデオディジタイズカード(¥16,800)を使って、ビデオなどの映像のディジタイズが楽しめます。



26万色ディジタイズ画面



日本語表示例(400ライン)

楽しい、広がる。豊富なソフトウェア。

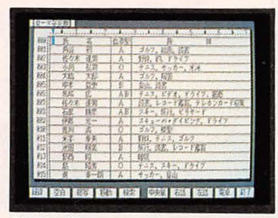
●グレードアップしたF-BASICを標準添付。最大2倍に向上した日本語表示スピード(AV40比)、最大50行を表示する豊富な漢字表示モードなど、高度な日本語機能をサポートします。起動時にメニューから選択する方式で、使いやすさも大幅にアップ。

●FMテレアクト/AV通信V1.1(¥15,000)。ネットワークへ接続し、気軽にパソコン通信が可能。NIFTY-Serveへすぐにでもアクセスできるイントロパックも添付。

●AVクリップ標準添付。グラフィックスや音楽の組み込みが可能な、新しい可能性をもった日本語入力ツール。オリジナルのカード、年賀状づくりが楽しく簡単です。

●FM日本語シートV1.0(¥12,000)。住所録、スケジュール表などの作成・印刷に。

●FMファンタビジョンV1.0(¥15,000)、FMグラフィックエディタII V1.0(¥20,000)、FMミュージックエディタII V1.1(¥20,000)など豊富にそろったソフトウェア。



FM日本語シートV1.0(¥12,000)



AVクリップによる印刷例

こんなに充実、便利なハードウェア。

●さまざまなディスプレイに対応。専用の400ラインデュアルスキャン対応カラーCRTディスプレイの他に、音声多重対応純正カラーCRTテレビも用意。また、お手持ちのアナログ15ピンRGBデュアルスキャンモニタに接続できるオプションもあります。(AV20EXには、市販の21ピンマルチ端子付テレビやビデオ端子付テレビに接続するオプションを用意)

●ハンディイメージスキャナ(¥24,000)。専用インタフェースカード(¥15,000)と併用して、イラストや写真をモノクロ16階調で取り込め、画像の拡大・縮小・保存も可能。さらに、FMファンタビジョンやFMグラフィックエディタとの連携も実現しています。

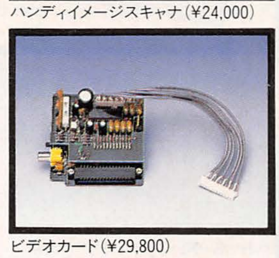
●ビデオカード(¥29,800)は、ビデオコンバート機能とビデオディジタイズ機能を1枚で可能にします。また、ビデオディジタイズカード(¥16,800)も用意しました。

●ステレオミュージックボックス(¥58,000)。MIDI対応、FM音源8音搭載。

(上記の内容はすべてAV40EXに関するものです。)



ハンディイメージスキャナ(¥24,000)



ビデオカード(¥29,800)

NIFTY-Serve NANNO フォーラム

パソコン通信サービス NIFTY-Serve のフォーラムに新たに"NANNOフォーラム"を開設。南野陽子のプロフィールや、ファン同士の情報交換など、ホットなコミュニケーションを提供。

NIFTY-Serve 入会については、お近くの富士通プラザまでお問い合わせ下さい。

富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321 ●秋葉原(03)251-1448 ●札幌(011)222-5466 ●仙台(022)266-8711 ●名古屋(052)261-5141 ●大阪(06)344-7648 ●広島(082)211-1717 ●福岡(092)713-4392

大棚ざらえ

ツクモ全店 **総決算！**

創業40周年の最後を記念して、この1年の感謝をこめてのツクモ全店、在庫一掃大棚ざらえ。売り切れの際はご容赦ください。

売切御免 九十九電機 秋葉原

1月22日スタート

●1/31は棚卸のため、午後6時にて閉店させていただきます。

お電話でのお取り置き・ご予約はご容赦ください。

NEC 棚ズレ品展示品大処分！



NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-8801FH セット

- PC-8801FHモデル30……………¥168,000
- CU-14AG2(シャープ)…………¥84,800
  (アナログ RGB DP0.39)
- ディスケット10枚＋ゲームパックサービス

注番 B201　合計定価 ¥252,800

限定特価 ¥148,000 送料¥2,000
(例)月々¥13,300×12回払いなど

機種	内容	定価	特価	注番	数量
PC-8801FH/30	本体	¥168,000	¥99,000	NS-1	9台限り
PC-8801MH	本体	¥208,000	¥128,000	NS-2	6台限り
PC-8801VA	本体	¥298,000	¥208,000	NS-3	3台限り
PC-8801FA	本体	¥168,000	¥128,000	NS-4	2台限り
PC-8801MA	本体	¥198,000	¥152,000	NS-5	2台限り
NM-9300S	プリンター(第2水準付)	¥253,000	¥49,800	NS-37	3台限り
PC-9801UV21	本体	¥318,000	¥210,000	NS-7	3台限り
PC-9801VM21	本体	¥390,000	¥260,000	NS-8	5台限り
PC-KD854	モニターDP0.39	¥89,800	¥53,000	NS-17	7台限り
PC-KD855	モニターDP0.41	¥69,800	¥53,000	NS-18	3台限り
PC-KD863S	モニターDP0.39	¥118,000	¥88,000	NS-19	2台限り
PC-KD862	モニターDP0.39	¥99,800	¥69,800	NS-20	4台限り
PC-TV352	モニターDP0.39	¥115,000	¥80,000	NS-22	5台限り
PC-PR101TL	熱転写プリンター	¥79,800	¥49,800	NS-28	9台限り
PC-8024	ドットプリンター	¥128,000	¥19,800	NS-34	10台限り

プリンターも大処分！

ツクモオリジナル マウス 注番 B202



TS-MX1 (X1/MZ-2500用)
TS-M88 (88シリーズ、FM-AV MSX用)
特価各**¥4,800** 送料¥800

機種	内容	定価	特価	注番	数量
AR-2410ASF	24ドット、オートシートフィーダ付	¥129,000	¥64,500	PS-2	5台限り
M1024II (P/F)	24ドット	¥99,800	¥55,000 ケーブル付	PS-4	7台限り
TR-24CL (P/F)	熱転写カラー	¥69,800	¥37,000 ケーブル付	PS-1	9台限り
VP-500PC		¥87,000	¥65,000	ES-8	1台限り

現金書留申込書　BM2係

フリガナ	
ご住所 〒	
フリガナ	
お名前	自宅電話
注文番号	使用機種
セット名	セット価格 ¥
送料 ¥	合計金額 ¥

ご利用ください。通信販売

現金書留でお申し込みの方は

●左記申込書を同封の上、下記までお送りください。
〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機㈱通信販売部

銀行振込でお申し込みの方は

●お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい。
富士銀行 神田支店㊢No.894047 九十九電機㈱宛

クレジットでお申し込みの方は

●お近くの通販センターへお問い合せ下さい。
お申し込みも電話1本でOK！

代金引き換えでお申し込みの方は

●お近くの通販センターへお問い合せ下さい。
●配達日の指定もできます。


知は、歓びの栄養源。
大学受験はもちろん、多彩な教育事業を推進する河合塾です。


マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111
パソコン用ジョイスティックがファミコンで使えるアダプター新発売。
『使い込んだジョイスティックでファミリーコンピュータのゲームができないかなぁ』ある日，ソフトウエア開発室でスタッフの一人がこうつぶやきました。『うむ！できる，できるよ！』と，もう一人が，工具箱をひっぱりだしました。
こんなキッカケで〝X-F1〟は誕生したのです。試作機はものの1時間で完成。BASICマガジンでソフトの記事を書いている先生方にも大人気。いつのまにか開発室や，編集部には，無くてはならない物になっていたのです。
パソコンもファミコンも同じジョイスティックでプレイできるという，とても単純な機能しかない〝X-F1〟ですがジョイスティックにも，こだわる皆さんに，ぜひ使いこなしていただきたい，オプションです。
XE-1PRO
オリジナル・ジョイスティック変換コネクター
X-F1
標準価格1,800円（送料240円）
画面写真 ©KONAMI 1987
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

1ドットの精度チャレンジ

スムーズな操作性，確実な手ごたえ…Joy Stickに求められる性能の理想的な姿はビデオゲーム機のコントロール・パネルでしょう。
“XE-1PRO”はこの理想を追求。さらにパソコン・ソフトやプレイヤーの好みに合わせて調節できる多彩な機能を加え，1ドット単位のコントロールを可能にした新製品です。



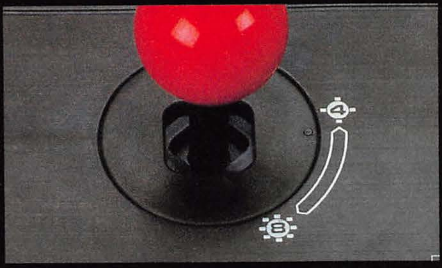
■ご注意：X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です。●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

に

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

新方式の8方向，4方向メカニカル切換を実現

新方式のメカニカル切換方式を採用し，ワンタッチでコントロール方向を確実に選ぶことができます。電子式では得られない，確実な手ごたえが本物のプレイ感覚を味あわせてくれます。方向スイッチは，業務仕様のマイクロ・スイッチを使用しています。



好みのポジションが選べる270°回転式ショット・パネル

トリガボタンA，Bは，回転式のショット・パネル上にあり，10°分割で270°まで回転させることができます。プレイヤーの好みのポジションで，正確なショットができます。



実用的な連射ON/OFF/連射固定スイッチ

連射OFF(TRIGGER MANUAL)で連射機能が完全に止まり，連射ON(TRIGGER AUTO)で連射装置が作動します。また，連射固定(TRIGGER AUTO HOLD)にすることもできます。



トリガ・スピードをA，B独立にコントロール

トリガA，Bボタンの連射速度を連続的に，個別に変えることができます。



連射速度を目で確認LEDインジケーター

トリガのようすをモニターできる，5連LEDによるインジケーターです。ソフトウェアに合わせた最適の連射速度や，動作状況を確認できる，便利な機構です。



シャープX1にも対応，専用電池ボックス

X1シリーズでは，ジョイスティック・ポートに電源用電圧が出力されていないため，電池(USM-3×3本)を使います。



キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載

XE-1 PRO

■対応機種：MSX，MSX2，FM77AV，MZ-2500，PC-6001，X1，X68000(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)

標準価格9,500円(送料500円)

寒さに耐える。耐寒する。「セガゲーム」を体感する。熱くなる。



©SEGA

体感ゲーム「アウトラン」の下敷です。裏面には、コースのイラストマップが印刷されています。ぜひ燃えたい方に。

アウトラン下敷
標準価格200円



ファンタジックなイラストとオパオパが、かわいいファンタジーゾーンの下敷です。裏面は、16×16ドットのキャラクターデザインシートが印刷されています。

ファンタジーゾーン下敷
標準価格200円



アウトランのロゴマークが入ったお財布です。便利な着脱式小銭ポケット付。

アウトランウォーレット
標準価格1,200円



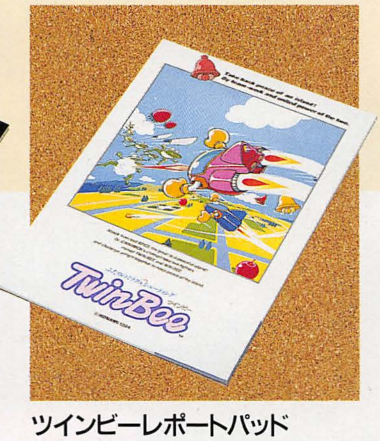
©KONAMI

手紙? メモ帳? 何かと便利なレポート用紙。

このレポートパッド、キミたちならどう使うのかな？友だちへの手紙、メモ帳?…etc。どんな使い方でもできるのでとても便利。制作したデザ部さんは、レイアウトの計算用紙にしています。



沙羅曼蛇レポートパッド
標準価格250円



ツインビーレポートパッド
標準価格250円

明日が楽

●当社商品は、DEMPA/ペンタン商品取扱い店でお求めになるか、通信販売を御利用ください。 ●通信販売で下敷を申し込まれる方は、セガ、コナミ、データイースト、ナムコ、タイトーのキャラクター下敷の中から、

DEMPA／ペンタン



もっとパワーアップしよう。

人気急上昇中の「沙羅曼蛇ハイパーユニット」です。ファミコン版ソフトに続き、ＭＳＸ版「沙羅曼蛇」の発売により、ますます人気が高まってきましたね。ユニット内容は消ゴムと鉛筆が６本、それに、つや消しのブラックを基調にした「沙羅曼蛇」のイラストのカンペンケースのセットです。また、カンペンケースに、「ビッグバイパー」のイラストが印刷されているＢタイプも好評発売中です。

沙羅曼蛇
サ　ラ　マ　ン　ダ
HYPER UNIT

サラマンダハイパーユニット (Aタイプ/Bタイプ)
●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム　**標準価格950円**

下敷だって御洒落(おしゃれ)したら楽しくなるヨ。

毎日の勉強の中で、毎日、同じ下敷を使っていて、飽きが来ることありませんか。全７種類のコナミ下敷を日替りで使ってみては。目立たない部分にも御洒落してみよう。　**各標準価格200円**



沙羅曼蛇Aタイプ


グラディウス



ロードファイター



イーアルカンフー



沙羅曼蛇Bタイプ



ハイパーオリンピック



ツインビー

ホットな新製品発売!! なんと「ダライアス」、「レインボーアイランド」の下敷なのだ。

タイトーファンには、うれしいお知らせです。なんと「ダライアス」、「レインボーアイランド」が下敷になりました。ＢＭ12月号の、「キミのいちばん欲しいキャラクター商品大募集」の集計の中でも「ダライアス」、「レインボーアイランド」はかなりの人気がありました。そこで、DEMPA／ペンタン企画室では、さっそく商品化することにしました。絵柄は、ポスターのものと同じイラストを使用しています。来月も新製品を予定しています。何が発売されるかは、まだナイショです。来月号のＢＭをお楽しみに。



レインボーアイランド下敷
標準価格200円



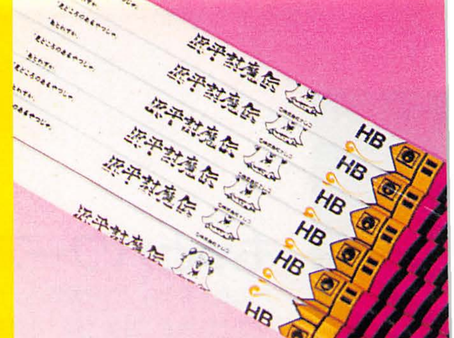
ダライアス下敷
標準価格200円
©TAITO CORP

しくなる。

…枚以上でお願いします。●通信販売のくわしい説明は巻末を御覧ください。

電波新聞社出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15☎03-445-6111

異次元のぷれいや必携の宝物。



●鉛筆（剣）「草薙剣」を六角柱の鉛筆にデザインしました。安駄婆のイラストと「情けなや」、「いま一歩じゃたの」などの安駄婆のVOICEが、印刷されています。



●消ゴム（巻物）
なんと巻物のデザインなのですっ。中央に八坂瓊曲玉が印刷されています。

●カンペンケース
表面に影清と義経の戦闘シーンの画面が印刷されています。カンペンのフタをあけたらなんと「……」㊙だよー。





「ワンダーモモ」「イシター」テレカセット品切れ間近か。



限定3,000セットで発売になった、「モモ」と「イシター」のテレカセットですが早くも品切れ間近かとなりました。テレフォンカードと80人分の友達のデータが書き込めるテレフォンブックがセットになっています。なお「ドラゴンスピリット」テレカセットは完売しました。

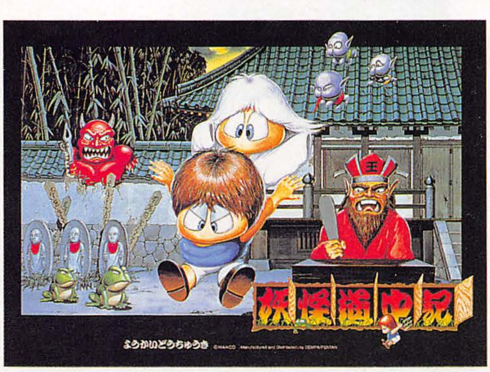
ワンダーモモ/ザ・リターンオブイシター テレカセット 各標準価格1,100円 限定3,000セット



ザ・リターン オブ イシター ウォーレット 標準価格1,200円

ドラゴンバスター ウォーレット 標準価格1,200円

妖怪道中記下敷なんと新発売!!



おばけだゾー。ついに出ました。「妖怪道中記」の下敷です。裏面は「妖怪道中記」に登場するおもな妖怪たちが紹介されています。

妖怪道中記下敷
標準価格200円



源平討魔伝 ウォーレット
標準価格1,200円

DEMPA/ペンタン

剣、鏡、曲玉…三種の神器なのだ。

今月も，またまた新製品を発表しますっ。なんと…「源平討魔伝」の文具セットなのです。セットの内容は、「草薙剣」をデザインした鉛筆が6本。「八咒鏡」が印刷されたカンペンケース、「八坂瓊曲玉」が印刷された消ゴムが入っています。だから，「三種の神器」なのです。

これさえあれば，こわいものはない。この三つの宝を，うまくコントロールして，大いに勉学に励もう。きっと苦手な，教科もクリアできるはずだ。

なお，DEMPA/ペンタンキャラクターグッズ取扱い店の中には，すでに並んでいる店もあるので，「銭」を蓄えて，今すぐ実物を見てほしい。きっと「徳」が増える！

源平討魔伝(げんぺいとうまでん)

三種の神器

●カンペンケース●鉛筆6本
●消ゴム1個

銭九五〇円也



◀Bタイプ

▼Aタイプ

イシターの文具セットだゾ。

ナムコ・ゲーム大人気のキャラクター「ドルアーガの塔」の続編，「ザ・リターン・オブ・イシター」が，文具セットになったゾ。その名も，トレージャーボックスII。鉛筆6本と消ゴム，カンペンケースのセットです。カンペンケースには，蓋の絵柄のちがうAタイプとBタイプを用意しました。通信販売での申し込みの際には，もれなく記入して下さい。

THE RETURN OF ISHTAR

ザ・リターン・オブ・イシタートレージャーボックスII

TREASURE BOX II

●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム1個　標準価格950円



ザ・リターン オブ イシター 下敷　標準価格 200円



源平討魔伝 下敷
標準価格 200円

下敷のみを申し込まれる方は，他のDEMPA/ペンタンキャラクター下敷を合わせた中から，5枚一組でお願いします。送料は5枚一組で300円です。



ドルアーガの塔 トレーナー
色：グレー/アイボリー/グリーン/ホワイト
サイズ：S/M/L　標準価格4,500円
ホワイトMとグリーンMは完売しました。



マッピートレーナー
色：イエロー/アイボリー/ホワイト
サイズ：S/M/L　標準価格4,300円



パックランドトレーナー
色：イエロー/ホワイト/シャーベットグリーン
サイズ：S/M/L　標準価格4,300円

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸　囲	身　長
S	78～86(cm)	145～155(cm)
M	84～92(cm)	155～165(cm)
L	90～98(cm)	165～175(cm)

■申し込み方法

全国のキャラクター・グッズの取扱い店（後の方のページを参考にして下さい）で直接購入するか，通信販売をご利用下さい。
通信販売の方法は，本誌に折り込まれている払込通知表（赤い印字の横長の紙）を使った郵便振替によるものと，現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んで下さい。
送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合350円です。
通信販売のくわしい方法については，後の方のページを参考にして下さい。

キミたちのいちばん欲しいキャラクター商品，制作中。

現在，DEMPA/ペンタンでは，ベーマガ12月号で「キミたちのいちばん欲しいキャラクター商品」のアンケートを行なったデータをもとに，新製品を企画中です。
多数の応募誠にありがとうございました。

DEMPA/ペンタン商品企画室一同

パックマン，マッピー，ドルアーガの塔ペーパーバッグは全て完売しました。

発売元：電波新聞社 ©株式会社ナムコ
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
☎03－445－6111


Pana Amusement Cartridge
ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応
▼この広告のソフトはMSX2用です（RAM64K、VRAM128K）
ふたつのソフトを、
新たに同時発売!!
アシュギーネ
AshGuine
パナアミューズメントカートリッジ
データ互換して、必殺アイテムが使えるぞ！
SW-M001 標準価格3,800円
ふくしゅう ほのお
復讐の炎
©1987 CMじんど/MATSUSHITA/マイクロキャビン
第3弾
こちらはアクション
RPGアドベンチャー
マップサイズは驚異の240画面。タテヨコに高速でスクロールします。敵シンボルに接触すると、画面はたちまち戦闘シーンに。凶暴、複雑な敵キャラ。コンタクトモードで情報がつかめます。
アシュギーネ「復讐の炎」（マイクロキャビン）
SW-M003 標準価格6,800円 ※近日発売
こくう がじょう
虚空の牙城
©1987 CMじんど/MATSUSHITA/T&ESOFT
第2弾
こちらはスーパー
アクションアドベンチャー
ホラー映画顔まけの恐怖の戦闘シーン。剣を刺すと、敵キャラは血しぶきを上げる。超デカキャラも出現する、複雑な階層構造の6ステージ180画面の大興奮。必殺の制御球を操り敵を倒そう。
アシュギーネ「虚空の牙城」（T&Eソフト）
SW-M002 標準価格6,800円
あのA1を超えて、29,800円。
ついてるからうれしい、連射式ジョイパッド。
独立10キーもついてる、A1MKⅡ（マークツー）の誕生です。
(NEW)
POWER PAD
FS-JS221
Panasonic
●便利な独立10キー
●迫力の連射式ジョイパッド
Panasonic A1 MKⅡ
パナソニックが連れてきたすごいヤツ。あのA1に後継機が誕生しました。由緒正しきアソビの血を引くパナソニックA1MKⅡ。連射式ジョイパッドがついたから、さらにゲームに強いのです。その上、独立10キーもついて実用性もアップ。ルーレット、ヒットカウンタなどの内蔵ソフトも充実して、こんどもうれしい29,800円。
パナソニック MSX2 パソコン
標準価格29,800円 FS-A1MK2
(NEW)
3.5インチFDDを搭載、漢字ROM内蔵。A1コンポでシステムにしよう。
FS-A1F 標準価格54,800円
▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部MBM係まで。 MSX はアスキーの商標です。
心を満たす先端技術―― Human Electronics
松下電器産業株式会社

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine

1988年2月号 目次

2

CONTENTS

CONTENTS

スーパーソフト・コーナー

BM特選プログラム・コーナー

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん

表紙のコンピュータ・グラフィックスは，Z'S STAFF PRO 68K（ツァイト社製）を使用して制作したものです。

©マイコンBASICマガジン2月号
第7巻　第2号
昭和63年1月25日印刷
昭和63年2月1日発行
定価380円
電波新聞社　1988 Printed in Japan
編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話　東京(03)445－6111(大代表)　振替(東京)5－51961
印刷：奥村印刷　製本：株式会社　堅省堂



SONY
ディスク内蔵！
そのうえ
スピコンだ！
連射だ！
連射、スピコンつき「ディスク内蔵マシン」は、
ソニーのF1XDだけ！
実力にあわせて、局面にあわせて、ゲーム・スピードを変えて楽しめる！スピードコントロール機能。
毎秒最高24発！ここ一番でバッグンのパワーを発揮する連射ターボ内蔵。
JIS配列キーボード
パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き
2DD、3.5インチフロッピーディスクドライブ内蔵（大容量1MB）
かな、CAPロック等の集中インジケーター。
パソコンプログラムもラクになる、独立10キー。
「ゲームを生かすも殺すもマシンしだいよ」
イースの女神もF1XD派だ。
イース
ディスクだ！連射だ！スピコンだ！
F1XD
HB-F1XD
54,800円
HiTBiT
MSX2
連射で、スピコンで、脳天ショックのオモシロさ。まさにF1XDのための人気ゲームたち。
あの巨怪"サラマンダ"ついにMSX界へ襲来！
警報発令！
多くのゲームファンを恐怖のどん底へ突き落とした最強の敵が、いまさらに、パワーアップ！
充実のデモ&ストーリー、豊富なキャラクター、そして上下シフト キミはついて行けるか!?
沙羅曼蛇
¥6,800
©KONAMI コナミ(株) 03-264-5678
9種類の"フォーメーション攻撃"で、敵を全滅させろ！
銀座、赤坂、国会議事堂、代々木
リアル画面で爆発するTOKIO空中大戦争！
¥5,800
SCRAMBLE FORMATION
©TAITO CORP (株)タイトー 03-264-8615
これぞ、シューティングの真髄だ！
撃て！"ミッションストライカー"
全編50以上の特殊処理と、スーパーマップドグラフィックス！驚異の迫力画面だ！
¥6,800
スーパーレイドック
SUPER LAYDOCK
©T&ESOFT (株)ティーアンドイーソフト 052-773-7770
「ウシャスの秘宝」の謎はオソロシ、タノシ！
キミは怒り、泣き、笑ってしまう。これぞ怪奇！考古学ロマンゲーム！
USAS ウシャス
©KONAMI ¥5,800
コナミ(株) 03-264-5678
宇宙歴3000年、真の勇者を決する命を賭けた男のレース！
画面を上下に独立2分割表示！
AI（人工知能）機能搭載！
¥5,800
スーパー・ランナ
Super Runner
©PONY (株)ポニー ポニカ事業部 03-221-3161
こちらも連射だ！スピコンだ！弟分のF1IIもよろしく！
HB-F1II
¥29,800
●毎秒24発もOK！勝つための連射機能
●スピードコントロール機能
●すばやく動け！カーソルジョイスティック付き
見よ。ディスク版ゲームも、'88年は楽しさ倍加速！
アメリカで人気No.1！の実績
RPGの歴史を創ったウルティマシリーズ究極版。謎の深さ、人物の多彩さ、この空前のスケールに、もう身震いが止まらない!!
ウルティマIV
Ultima IV Quest of the Avatar
©Richar Garriot／Origin Systems Inc (株)ポニーポニカ事業部 03-221-3161 ¥11,800
待望のMSX2版発売以来、圧倒的大ブーム！RPGの新しい時代をひらく未体験ワールド。
イース
©FALCOM
HBJ-G062D
新発売 ¥7,800
ハレー彗星の謎に、リアルグラフィックで迫る！ムービーアドベンチャーゲーム。
J・E・S・U・S
ジーザス
©ENIX
HBJ-G063D
新発売 ¥7,800
歴史に忠実に、戦国乱世をゲーム化。キミは天下統一できるか。
信長の野望 全・国・版
©KOEI CO., LTD
HBJ-G064D
新発売 ¥8,800
シミュレーション・ウォーゲーム。話題の興奮傑作中国全土を制する英雄は誰だ。
三國志
三国志
©KOEI CO., LTD
HBJ-G065D
新発売 ¥12,800
●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMB係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。●ソフトに関するお問い合せは各開発元へ直接お問い合せください。

最終回

MSX2を使いこなそう

――機能とその使いかた――

鳴海　達也

●カレンダ機能，起動画面の変更など●

今回は，今まで触れなかったＭＳＸ２の変更点をすべて挙げて，この連載の私が担当する最終回といたします。

日付と時刻

ＭＳＸ２にはカレンダ機能が付いています。これは日付と時刻をカウントしているもので，電源とは独立しているため，電源を切っても動き続け，いつでも正確な日付と時刻を得ることができます。

このカレンダ機能のために，つぎの四つの命令が加えられています。

SET　DATE　〈文字式〉〔,A〕
（ステートメント）

〈文字式〉で指定した日付を与えます。〈文字式〉は，“yy／mm／dd”の形をしていなければなりません。ただし，yyは西暦年の下2ケタ，mmは月，ddは日です。また，西暦年ですが，00～79を入力したときは20××年を，80～99のときは19××年を表します。結局，1980年～2079年が指定できることになります。

Aオプションを指定すると，アラームの日付がセットされます（アラーム機能については後述)。

なお，〔　〕で囲まれた中は省略可能になります。

GET　DATE　〈文字列変数名〉〔,A〕
（ステートメント〕

日付を読んできて，〈文字列変数名〉で指定した文字列変数に代入します。日付の形式は，ＳＥＴ　ＤＡＴＥと同じです。

Aオプションを指定すると，アラームにセットされている日付が読み込まれます（アラームについては後述)。

SET　TIME　〈文字式〉〔,A〕
（ステートメント）

〈文字式〉で指定した時刻を与えます。〈文字式〉は，“hh：mm：ss”の形でなければなりません。ただし，hhは時(00～23)，mmは分，ssは秒です。

Aオプションを指定すると，アラームの時刻がセットされます（アラームについては後述)。

GET　TIME　〈文字列変数名〉〔,A〕
（ステートメント）

時刻を読んできて，〈文字列変数名〉で指定した文字列変数に代入します。時刻の形式は，ＳＥＴ　ＴＩＭＥと同じです。

Aオプションを指定すると，アラームの時刻が読み込まれます（アラームについては後述)。

〔使用例〕
（コマンド・モードから。太い文字が入力行)

```
OK
SET DATE "88/01/08"
OK
GET DATE D$
OK
PRINT D$
88/01/08  ←セットした日付けが表示された
OK
SET TIME "15:00:00"
OK
GET TIME T$
OK
PRINT T$
15:00:06  ←セットした時刻からGET～PRINT～と入力する間に6秒経過しているため
OK
```

アラーム機能

アラーム機能はじつはオプションで，指定された時刻に何が起きるのかは，機種ごとにちがいます（何も起こらないものもある)。ここでは仮に，ベルが鳴る，ということにします。

さて，アラームのセットにはつぎの２とおりがあります。

①毎日同じ時刻にベルが鳴るようにする。

SET　TIME　〈文字式〉,Aで，アラーム時刻を設定します。

〔使用例〕（太い文字が入力行)

```
OK
SET TIME "07:30:00",A
OK
```

（これで毎日７時30分にベルが鳴る)

②毎月ある日のある時刻にベルを鳴らす。

SET　TIME　〈文字式〉,A
SET　DATE　〈文字式〉,A

（日付はddだけ。すなわち“00／00／dd”という形）の二つを実行します。このとき，この二つの順番は，必ずこのとおりでなければなりません。なぜなら，ＳＥＴ　ＴＩＭＥ～，Ａを実行すると，ＳＥＴ　ＤＡＴＥ～，Ａでの設定が消えてしまうからです。

〔使用例〕（太い文字が入力行)

```
OK
SET TIME "17:15:00",A
OK
SET DATE "00/00/08",A
OK
```

（この時点では，毎月８日の午後５時15分にベルが鳴るようセットされている。これにさらに続けて――)

```
SET TIME "07:30:00",A
OK
```

（――とすると，ＳＥＴ　ＤＡＴＥ～，Ａでの指定は消えて，７時30分に毎日鳴るようになる)

なお，アラーム時刻の設定は，「分」の単位までが有効です（「秒」の単位は設定しても無視される)。

（例）**SET　TIME　"10：10：10"，A**……10時10分00秒にベルが鳴る。

ライトペン，マウス，トラックボールを使う

従来，タッチパッド（タブレット）の状態を知るための関数だったＰＡＤ(　)命令が拡張されて，ライトペン，マウス，トラックボールに対しても使えるようになりました。

PAD（〈数式〉)
（関数）

タッチパッド，ライトペン，マウス，トラックボールの状態を返します。

〈数式〉が０～７のときは，タッチパッドの状態を返します。これはＭＳＸと同じです。

〈数式〉が８～11のときは，ライトペンの状態を返します。各値の意味は**第１表**のとおりですが，ＰＡＤ（９）～ＰＡＤ（11）は，ＰＡＤ（８）が実行されたときに更新されるようになっているので，これらを読むときは，その直前にＰＡＤ（８）を実行する必要

《第１表》ＰＡＤ関数〈式〉の値と意味（ライトペン）

〈式〉	意　味
8	ライトペンのデータが有効のとき−1，無効のとき０（これが評価されたとき，９〜11のデータも読み込まれる）
9	Ｘ座標
10	Ｙ座標
11	スイッチが押されていれば−1，押されていなければ０

《第２表》ＰＡＤ関数〈式〉の値と意味（マウス，トラックボール）

〈式〉	ポート＃	意　味
12	ポート１	これが評価されると，他の値が読み込まれる。返す値は−1
16	ポート２	
13	ポート１	Ｘ座標
17	ポート２	
14	ポート１	Ｙ座標
18	ポート２	

があります。

〈数式〉が12〜14のときはポート1，16〜18のときはポート２に接続されているマウス，またはトラックボールの状態を返します。各値の意味は**第２表**のとおりですが，これもＰＡＤ（12）あるいはＰＡＤ（16）が実行されたときに他の状態が読み込まれるので，それらを読むときは，先立ってPAD(12)あるいはＰＡＤ（16）を実行する必要があります。

またボタンが押されたかどうかは，ジョイスティックのボタンと同様に，ＳＴＲＩＧ(　)関数を使います。

BEEP音の音色を変える

“ピッ”としか鳴らなかったＢＥＥＰ音も，ＭＳＸ２ではいろいろな音がだせるようになりました。

SET　BEEP　〈数式〉
（ステートメント）

BEEP音の音色を設定します。**〈数式〉**は１〜４で，１は“ピッ”というような音(従来の音)，２は“ポォン”というような音，３は“ピンポン”というような音，４は“プピポ”というような音になります。試してみてネ。

起動画面やプロンプトの変更

■タイトル表示

電源を入れたときや，リセットしたとき，最初，画面に“ＭＳＸ”と大きくでてくる画面のことを起動画面といいます。この起動画面全体の色を変えたり，“ＭＳＸ”の文字の下に，６文字以内の好きな文字を表示させたりできます。



《写真１》SET TITLE “DEMPA”と設定してから起動すると……

《第３表》SET TITLEで指定される色

〈式〉	色
1	青 — 黒
2	緑 — 青
3	赤 — 紫
4	黄 — 赤

SET　TITLE　〈文字式〉
〔,〈数式〉〕　（ステートメント）

起動画面の色や表示するタイトルを設定します(**写真１**)。

〈文字式〉は６文字以内の文字列で，これがタイトルとなります。なお，６文字ちょうど設定したときに限り，起動画面でキー入力待ちとなります。

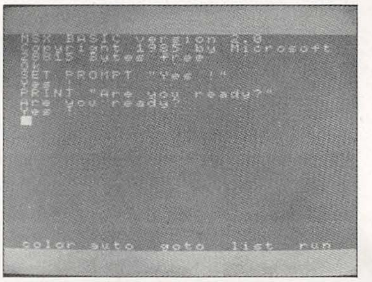
〈数式〉は画面色を設定します。範囲は１〜４で，それぞれの色は，**第３表**のとおりです。

■パスワード

パスワードを設定すると，起動画面でパスワードを入力しなければソフトやＢＡＳＩＣが起動しなくなります。パスワードの設定には，ＳＥＴ　ＰＡＳＳＷＯＲＤ命令を使います。



《写真２》パスワードを設定すると，起動画面でパスワード入力待ちとなる



《写真３》SET PROMPT “Yes ！”と設定すると，“OK”のかわりに“Yes ！”と表示する

SET　PASSWORD　〈文字式〉
（ステートメント）

パスワードを設定します。**〈文字式〉**は６文字以内の文字列で，それがパスワードになります。以後，起動画面が表示されると，“ＰＡＳＳＷＯＲＤ：”と表示して，パスワード入力待ちとなります(**写真２**)。ここで正しいパスワードを入力すると，ソフトやＢＡＳＩＣが起動します。

なお，［ＧＲＡＰＨ］（グラフキー）と［ＳＴＯＰ］（ストップ・キー）を両方押しながら起動すると，パスワード入力待ちにはなりません。

■プロンプトの変更

ＢＡＳＩＣがコマンド待ちのときに表示する“ＯＫ”のことをプロンプトといいます。ＭＳＸ２では，ＳＥＴ　ＰＲＯＭＰＴ文を使って，これを自由に変更できるようになりました(**写真３**)。

SET　PROMPT　〈文字式〉
（ステートメント）

プロンプトを変更します。**〈文字式〉**に６文字以内のプロンプトを設定します。

以上三つの命令（ＳＥＴ　ＴＩＴＬＥ，ＳＥＴ　ＰＡＳＳＷＯＲＤ，ＳＥＴ　ＰＲＯＭＰＴ）は，組になっていて，どれか一つの設定だけに限られています。したがって，たとえばタイトルを表示して，なおかつパスワード設定もする，というようなことはできません。

■次号からは，新企画でこのコーナーをスタートします。

特別企画

PC-8800シリーズ新音源ボード

サウンドボードIIを使ってみよう！

YK-2

88シリーズ対応 FM音源ボード登場…

さて，突然ですが，とうとうNECから88ユーザー待望のステレオFM音源ボード「サウンドボードII」が発売されました。

このボードにはYAMAHAで新たに開発された音源チップ「YM－2608」が搭載されています。このチップは従来のYM－2203の機能に

○ステレオ・モード
○リズム音源
○デジタル・サンプリング

の三つの機能を加えた，スーパー・シンセサイザICなのです。

型番はPC－8801－23（PC－8801／mkII／SR／TR／FR／MR用），PC－8801－24（PC－8801FH／MH用），PC－88VA－12（PC－88VA専用）で，価格は3タイプとも39,800円です。

なお，PC－8801FA／MAには，このサウンドボードIIが内蔵されています。

FM音源6声＋SSG3声…

FM音源については2203と同機能のものが六つになったと思ってくれればいいんじゃないかナ？　ただ，ステレオ・モードとハードによるLFOがサポートされたために，比較的安易に，リアルなサウンドが得られるようになったのです。

SSGは以前とかわらず，モノラルの3声出力になっています。

リズム音源…

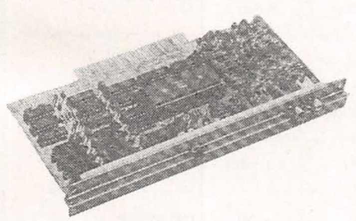
このYM－2608には新たにリズム音源が搭載されています。これはOPLのような，FM音源自体からリズム音を出力するようなものでなく，リズムとして独立した6声を持っていると考えてくれればいい。だからOPLのようにリズム音を使用したからといって，FM音源数が減る心配はまったくないのです。

リズムは，バスドラム，スネアドラム，シンバル，ハイハット，タム，リムショットの6種です。

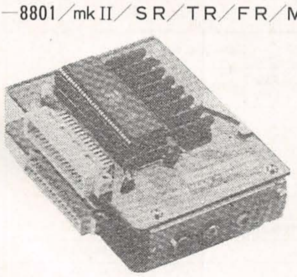
※OPL…FM音源の一種。2オペレータで9ch出力。最近では，MSXオーディオやセガFM音源ユニットに使われている。

デジタル・サンプリング音源…

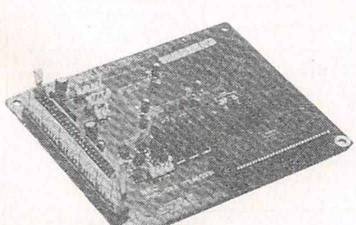
サンプリングはビデオゲームやX68000では，もうおなじみの音源だね。スペースハリアーやドラスピのアムル＝ドラゴンの絶叫，また最近では効果音だけでなく，FM音源ではほぼ再現不可能だった楽器音—たとえば，オーケストラ・ヒットやディストーション・ギター（アフターバーナーで



▲サウンドボードIIPC－8801－23（PC－8801／mkII／SR／TR／FR／MR用）



◀サウンドボードIIPC－8801－24（PC－8801FH／MH用）



▲サウンドボードIIPC－88VA－12（PC－88VA専用）

《第1表》サウンドボードIIの仕様

		PC-8801-23	PC-8801-24	PC-88VA-12
適用機種		PC-8801/mkII/SR/TR/FR/MR	PC-8801FH/MH	PC-88VA
使用スロット		本体背面汎用スロット	本体内専用スロット	本体内専用スロット
サウンド機能	FM音源	6和音(ステレオ)		
	リズム音源	6音（ステレオ） ●バスドラム ●スネアドラム ●シンバル ●ハイハット ●リムショット ●タム		
	SSG音源	3和音（モノラル）		
ADPCM機能	専用メモリ	256Kバイト		
	サンプリング周波数	4～16KHz		
	録音／再生時間(MAX)	約32秒（サンプリング周波数16KHz)～約128秒（サンプリング周波数4KHz）		
入出力インターフェース	入力	オーディオ入力端子(内部モノラル，ミニプラグ)		
	出力	オーディオ出力端子(ステレオ2ch，ピンプラグ)		
		——	ホン端子(ステレオ2ch)	
		——	アナログRGBインターフェース※（ステレオ2ch）	
添付品		システム・ディスク(拡張BASIC,サンプル・プログラム),オーディオ入力端子用ケーブル,接続用部品(PC-88VA-12のみ)他		
寸法(mm)		235(W)×105(D)×25(H)	40(W)×110(D)×90(H)	110(W)×140(D)×28(H)
重量		240g	150g	120g
動作温度		10～35℃		
動作湿度		20～80%（但し結露しないこと）		

※（1）PC-KD863Sと接続して，PC-KD863Sの専用スピーカにてステレオ出力可
（2）PC-TV451等のTV系のモニタをアナログRGBで使用した場合，オーディオ出力がモノラルになる場合があるので，その場合には，別売のPC-CA404を使用。



▲サウンドボードIIを内蔵したPC－8801MA

バッキングやってるあの音ね）などもサンプリングを使用しています。サウンドボードIIでは1出力だけど，それでもあるのとないのじゃウンデイの差だからね。

新しい機能を使ってみよう…

サウンドボードIIを買うと，システム・ディスクが1枚ついてきます。これにはサウンドボードIIを操作するためのドライブ・ルーチンとユーティリティが二つ入っているんだ。

まず，付属のシステム・ディスクを立ちあげます。システムがアップすると，「カクチョウ　ネイロ　ヲ　シヨウシマスカ〔Y／N〕？」と聞いてくるので，拡張音色を使うならⓎを，そうでなければⓃを押そう。この「拡張音色」とは，サウンドボードII対応の新しいBASICを使用したとき（『拡張モード2』という）に使用可能な新しい65個の音色のことをいうんだ。

それではまず，FM音源を6声同時に鳴らしてみよう。プログラムでも（行番号をつける），ダイレクト・モードでもかまわないから，つぎのように，

CMD PLAY #5, "O4C", "O4

《第2表》サウンドボードIIに内蔵のYM2608のアドレス・マップ

●リード/ライト可能なレジスタ

◆SSG音源部

ADDRESS	MSB				LSB	意味
000H	Fine Tune					Channel A Tone Period
001H		Coarse Tune				
002H	Fine Tune					Channel B Tone Period
003H		Coarse Tune				
004H	Fine Tune					Channel C Tone Period
005H		Coarse Tune				
006H		Period Control				Noise Period
007H	IN/OUT IO A,B	/Noise	/Tone			/ENABLE
008H		Mode	Level			Channel A Amplitude
009H		Mode	Level			Channel B Amplitude
00AH		Mode	Level			Channel C Amplitude
00BH	Fine Tune					Envelop Period
00CH	Coarse Tune					
00DH		C	ATT	ALT	HLD	Envelop Shape Cycle
00EH	I/O Port A					I/O Port Data
00FH	I/O Port B					

●ライトのみのレジスタ

◆リズム部

ADDRESS	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	意味
010H	DM		リムショット	タム	ハイハット	シンバル	スネアドラム	バスドラム	Dump/Rhythm Key ON
011H			RTL						Rhythm Total Level
012H	TEST								LSIのTest Data

013H〜017Hは未使用

ADDRESS	MSB	LSB	意味
018H	LR	Instrument Level	バスドラムのOutput Channel /Instrument Level
019H	LR	Instrument Level	スネアドラムのOutput Channel /Instrument Level
01AH	LR	Instrument Level	シンバルのOutput Channel /Instrument Level
01BH	LR	Instrument Level	ハイハットのOutput Channel /Instrument Level
01CH	LR	Instrument Level	タムのOutput Channel /Instrument Level
01DH	LR	Instrument Level	リムショットのOutput Channel /Instrument Level

01EH〜01FHは未使用

◆FM音源部

FM音源部のアドレスは，ch.1〜ch.6共通部を020H〜02FHに，ch.1〜ch.3とch.4〜ch.6をそれぞれ030H〜0B6Hと130H〜1B6Hに割り当てています（レジスタの意味は同じです）。

なお，アドレス020H，120H〜12FHは未使用です。

ADDRESS	MSB			LSB	意味
021H	TEST				LSIのTest Data
022H		LFO ON	FREQ. CONT		LFOのON/OFFとFREQ. Control
023H					
024H	TIMER-A				TIMER-Aの上位8ビット
025H		TIMER-A			TIMER-Aの下位2ビット
026H	TIMER-B				TIMER-BのData
027H	MODE	RESET B A	ENABLE B A	LOAD B A	TIMER-A/BのControl ch.3のMode
028H	SLOT		CH		Key ON/OFF CHはD0, D1, D2で指定
029H	SCH		IRQ ENABLE		IRQイネーブル, SCH
02DH					プリスケーラをセット
02EH					1/3, 1/6分周の選択
02FH					分周器を1/2にセット

ADDRESS					意味
030H(130H)〜03EH(13EH)		DT	MULTI		Detune/Multiple (33H/133H, 37H/137H, 3BH/13BHは未使用)
040H(140H)〜04EH(14EH)		TL			Total Level (43H/143H, 47H/147H, 4BH/14BHは未使用)
050H(150H)〜05EH(15EH)	KS		AR		Attack Rate/Key Scale (53H/153H, 57H/157H, 5BH/15BHは未使用)
060H(160H)〜06EH(16EH)	AMON		DR		Decay Rate/AMON (63H/163H, 67H, 67H/167H, 6BH/16BHは未使用)
070H(170H)〜07EH(17EH)		SR			Sustain Rate (73H/173H, 77H/177H, 7BH/17BHは未使用)
080H(180H)〜08EH(18EH)	SL	RR			Sustain Level/Release Rate (83H/183H, 87H/187H, 8BH/18BHは未使用)
090H(190H)〜09EH(19EH)		SSG-EG			SSG Type Envelop Control (93H/193H, 97H/197H, 9BH/19BHは未使用)
0A0H(1A0H) 0A1H(1A1H) 0A2H(1A2H)	F-Num 1				F-Numbers/BLOCK
0A4H(1A4H) 0A5H(1A5H) 0A6H(1A6H)		BLOCK	F-Num 2		
0A8H(1A8H) 0A9H(1A9H) 0AAH(1AAH)	F-Num 1 (ch.3)				ch.3-3SLOT, F-Numbers/BLOCK
0ACH(1ACH) 0ADH(1ADH) 0AEH(1AEH)		BLOCK (ch.3)	F-Num 2 (ch.3)		
0B0H(1B0H) 0B1H(1B1H) 0B2H(1B2H)		FB	CONNECT		Self-Feedback/Connection
0B4H(1B4H) 0B5H(1B5H) 0B6H(1B6H)	L	R	AMS	PMS	PMS/AMS/LR

◆ADPCM部

ADDRESS	MSB							LSB	意味
100H	START	REC	MEM DATA	REPEAT	SP OFF			RESET	CONTROL 1
101H	L	R			SAMPLE	DA/AD	RAM TYPE	ROM	CONTROL 2
102H	START ADR(L)								START ADDRESSの下位8ビット
103H	START ADR(H)								START ADDRESSの上位8ビット
104H	STOP ADR(L)								STOP ADDRESSの下位8ビット
105H	STOP ADR(H)								STOP ADDRESSの上位8ビット
106H	PRESCAL(L)								PRESCALEの下位8ビット
107H						PRESCAL(H)			PRESCALEの上位3ビット
108H	ADPCM DATA								ADPCMのバッファレジスタ
109H	DELTA-N(L)								DELTA-Nの下位8ビット
10AH	DELTA-N(H)								DELTA-Nの上位8ビット
10BH	EG CTRL								Envelop Control
10CH	LIMIT ADR(L)								Limit Addressの下位8ビット
10DH	LIMIT ADR(H)								Limit Addressの上位8ビット
10EH	DAC DATA								DA変換時のデータ・レジスタ
10FH	(PCM DATA)								PCM-Dataの格納レジスタ(Read)
110H	FLAG CONTROL								各種フラグの制御

●リードのみのレジスタ

ADDRESS	MSB〜LSB	意味
××H	FLAG	Status 0 (A1="0"のとき) Status 1 (A1="1"のとき)
FFH	ID NO	Status 2

E", "O4G", "O5C", "O5E", "O5G" ↵
と打ってみよう。どう？ちゃんと6声でているのがわかるかナ？　わかりにくい場合は，今までと同様，各チャンネルに異なった"@音色ナンバー"を付けたして，音をわかりやすくしてみるといいよ。"#5"はFM音源を6声使うモードで，他のモードについてはマニュアルを読んでもらえばわかると思います。

新たな音楽言語，RMLとは？

拡張モード2で新たに付け加えられた言語として，RML（Rhythm Macro Language：リズム・マクロ・ランゲージ）があります。文字どおり，サウンドボードIIのリズム機能を活かすために作られたものでCMD PLAY文を含めた，CMD RHYTHM文で定義，実行できるようになってます（**リスト1**参照）。

この**リスト1**を見てもらえればわかると思うけど，リズムの登録は音色と同じように，配列変数で行ないます。R＄(0)からR＄(6)までの七つの要素を設定した後，CMD RHYTHM文でリズム・パターンを登録。つづいて，CMD PLAYで，ボリュームを設定し，演奏します。たぶんこれが一番ノーマルなやりかただと思うヨ。

★

★

《リスト1》拡張モード2で付け加えられたリズム・マクロ・ランゲージ使用サンプル・プログラム・リスト

```
1 '    rhythm
10 DIM R$(6)
20 C$="cccccccccccc"
30 R$(0)="4"                                        '47" オンプ° 4ツブ"ン(4 ブ"ン ノ 4 ショウセツ)
40 R$(1)="k"+C$+"d"+C$+"kccccccKcccccc"+"d"+C$     'バ"スト"ラム
50 R$(2)="d"+C$+"k"+C$:R$(2)=R$(2)+R$(2)           'スネアト"ラム
60 R$(3)="k"+C$+C$+C$+C$                           'シンバ"ル
70 R$(4)="k"+C$:R$(4)=R$(4)+R$(4)+R$(4)+R$(4)      'ハイハット
80 R$(5)="d"+C$+C$+C$+C$                           'タム
90 R$(6)="d"+C$+C$+C$+C$                           'リム ショット
100 CMD RHYTHM 1,R$
110 CMD PLAY #5,"v63x1";
120 GOTO 110
```

サンプリングを使ってみよう

サンプリング機能はなかなか遊べるゾ！サンプリングは別名PCMともいい，オーディオ関係にくわしい人はよく聞く言葉だよネ。まあ，録音できるCD（コンパクト・ディスク）とでも思っといてよ。

普通，サンプリングは大量のメモリを必要とします。88の64Kバイトで，果たして足りるのだろうか？　なーに，心配はご無用。サウンドボードIIには256 KバイトのDRAMが載っているから安心さ。サンプリング・レート（サンプリングの質を決めるパラメータ） 4 kHzで128秒，16kHzで32秒もサンプリング可能だからね。

そこでためしに**リスト2**を打ち込んでみよう。サンプリング・レートと録音時間を決めたらサンプリング・スタート！　再生時には録音時と同じ値（レート）を取れば元の音とまったく同じ音が！　ちがった値（レート）を与えるととてもおもしろい効果が得られるハズです（録音時に16，再生時に8または4にすると人の声がブキミ！）。

《リスト2》サンプリング機能テストのサンプル・プログラム・リスト

```
10 '   pcmtes
20 '    pcm test program
1000 INPUT"サンプ°リング" レート(4khz:4,8khz:8,16khz:16)";C
1010 IF C=4 THEN M$="(0-1280)":M1$="128秒":GOTO 1050
1020 IF C=8 THEN M$="(0-640)":M1$="64秒":GOTO 1050
1030 IF C=16 THEN M$="(0-320)":M1$="32秒":GOTO 1050
1040 GOTO 1000
1050 PRINT"ロクオン シ"カン"+M$;:INPUT B
1060 IF B>320*16/C THEN 1050
1070 PRINT M1$+"ロクオン シマス"
1080 CMD PCM 255,3,C,0
1090 CMD PCM RECORD 0,B
1100 PRINT"ロクオン シュウリョウ
1110 INPUT"play?(y/n)";A$
1120 IF A$="y" OR A$="Y" THEN 1130 ELSE END
1130 INPUT "ミギ" シュツリョク=1,ヒダ"リ シュツリョク=2,モノラル シュツリョク=3";D
1140 INPUT "サイセイ サンプ°リング" レート (4 or 8 or 16)";E
1150 CMD PCM 255,D,E,1
1160 CMD PCM PLAY 0,B*16/E
1170 GOTO 1140
```

おしまいに…

これらのすばらしい機能を使いこなした対応ソフトがでてくるのがまちどうしい。ビデオゲーム並の音質がでるのはまずまちがいないのだから。

《第3表》拡張モード1と拡張モード2のちがい

	拡張モード1（注意）	拡張モード2
使用するBASIC	N88−BASIC V2/ N88−日本語BASIC	PC−8801，PC−8801mkIIでは N88−BASIC V1 PC−8801mkIISR/FR/MRでは N88−BASIC V2
拡張方法	NEW CMD文を実行する。	プログラムファイル"fm.ipl"を実行する。
命令		
CMD BGM	普列動作モードの制御を行なう。	並列動作モードの制御を行なう。
CMD OUTM	MIDIボードへ1バイトのデータを送る。	MIDIボードへ1バイトのデータを送る。
CMD PAL	パレットにアナログ・カラーコードを割り付ける。	パレットにアナログ・カラーコードを割り付ける。
CMD PCM(🔈)	なし	ADPCM録音/再生時の機能設定をする。
CMD PCM LOAD(🔈)	なし	ディスクからADPCMデータをロードする。
CMD PCM RECORD(🔈)	なし	ADPCM録音をする。
CMD PCM PLAY(🔈)	なし	ADPCM再生をする。
CMD PCM SAVE(🔈)	なし	ADPCMデータをディスクにセーブする。
CMD PCM STOP	なし	ADPCM録音/再生/を停止する。
CMD PLAY	FM音源3音，SSG音源3音による6重和音の演奏可能。リズム音源はなし。	FM音源6音またはFM音源3音，SSG音源3音による6重和音の演奏可能。同時にリズム6音演奏可能。
CMD RHYTHM(🔈)	なし	リズムを登録する。
CMD SOUND	PSGのレジスタにデータをセットする。	PSGのレジスタにデータをセットする。
CMD STOPM	音楽機能の初期化をする。 (ADPCM関係は，もとから搭載していない)	音楽機能の初期化をする。 (ADPCM関係は，除く)
CMD UNLINK	拡張命令を解除する。	全ての音楽機能を初期化する。
CMD VOICE	FM音源部の1〜3チャンネルに音色を設定する。	FM音源部の1〜6チャンネルに音色を設定する。
CMD VOICE COPY	音色データを配列変数にコピーする。	音色データを配列変数にコピーする。
CMD VOICE LFO	1〜3チャンネルのFM音源部にLFO効果が可能。	1〜6チャンネルのFM音源部にLFO効果が可能。
CMD VOICE REC	00〜B2H番号のスーパー・シンセサイザICレジスタに数値を設定する。	00〜B6H，100〜1B6H番号のスーパー・シンセサイザICレジスタに数値を設定する。
STATUS	なし	ADPCMのステータスを返す。

注意：PC-8801，PC−8801mkIIでは使えない。(🔈)新音源マークの命令は拡張モード2で拡張したのち使える。
拡張モード1では，このサウンドボードからは音がでない。

特●別●レ●ポ●ー●ト

パソコンでロボットがコントロールできる

コンピュータ・ロボット

ドンキホーテ(MSX用)

―ドリンク・サービスをプログラム―

丹治佐一

パソコンはゲームもできるし，ワープロなどビジネスの面にも大いに利用でき，とてもおもしろい機械ですね。

今回紹介するのは，パソコンで“ロボット”を動かしてしまおうというものです。

ロボットは，パソコンから無線で指示することができるほか，センサーからの情報でパターン・プログラムに従って自ら動作します。



▲コンピュータ・ロボット「ドンキホーテDQ－601」

ドンキホーテって？

パソコンで簡単にコントロールできるロボットは，天昇電気工業㈱から発売されているもので“DON QUIXOTE（ドンキホーテ）／DQ－601”です。

今回紹介するのはMSX用ですが，シリアル・ポート（RS-232C）を使って（送信ユニット利用）他のパソコンでコントロールすることもできます(**第1表**参照)。

MSXパソコンのスロットにコントロール用のカートリッジを差し込むことでインターフェースは完了。あとは，パソコンからの指示が無線によって“ドンキホーテ”に伝えられ，動作するわけです。

動作は，左右のアーム(腕)が360°動かせ，操舵が同様に360°，そして前後に動かすことができます。

指定は，アームの角度と操舵が1°ずつ，前後に動作させる距離が1cmずつ指定できます。よって微妙な動作指定ができるわけです。

また，オプションとなっているセンサー(超音波センサー，赤外線センサー，時計ユニット）を使えば，ロボット自身がそれらのセンサー情報で内蔵のパターンどおり動かすこともできます。

同様にオプションの“音声合成PCB(基板)”を取り付ければ，内蔵の言葉をしゃべらせることもできます。センサーと組み合わせれば，人が近付いてきたら動きだし，メッセージをしゃべらせることもできるわけです。

本体の回りには，障害物センサーが付いていて，パソコンの指示とは別に障害物のあることをキャッチすると，自分で障害物を避ける動作を行ないます（無視させることもできる)。よって安心して動かすことができるわけですね。

電源は，単2電池4本か，6VのACアダプタが使えます。

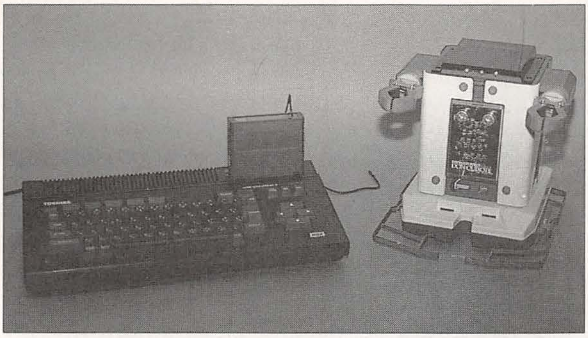
《第1表》ドンキホーテDQ-601システムの価格表

品目	価格
DQ-601本体(拡張BASICソフト付)	49,800円
※DQ-601本体(カートリッジ拡張BASICソフト付MSX/MSX2用)	67,800円
RS-232Cインターフェース・ケーブル	4,900円
音声合成ユニット	8,800円
センサーユニット(時計ユニット,赤外線センサー・ユニット,超音波センサー・ユニット)	9,800円
ロボタリアンソフトウエアセット(対応機種PC8801mkII SR/MR/FR/TR/MH/FH/VA)	7,800円
ACアダプタ	3,000円
注．RS-232Cインターフェース・カートリッジ(MSX/MSX2用)	24,800円
5″拡張BASICソフト(PC8801/PC9801, X1 turbo用)	
3.5″拡張BASICソフト(FM77/77AV, MSX/MSX2用)	
カセット拡張BASICソフト(RAM64K以上, MSX/MSX2用)	

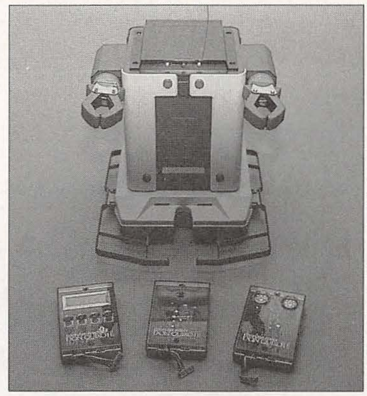
注．RS-232インターフェース端子が装備されていない機種のみ使用。
MSX/MSX2使用の方はRAM64K以上，RS-232C端子が必要です。
※使用の場合は，RAM64K以下，RS-232C端子がなくても使用できます。

メカを見てみよう

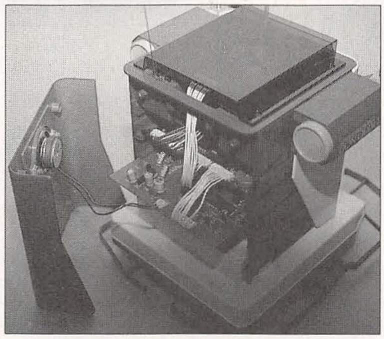
ドンキホーテのアームは左右に360°動かせますが，その動作にモータが2個使われ，



◀ＭＳＸ本体のスロットには，インターフェース・カートリッジを差し込む



▶オプションのセンサー・ユニットは三つ用意されている。ドンキホーテの前面に取り付ける



◀音声合成ユニットは，本体内部に取り付ける。これでドンキホーテにしゃべらすことができる

操舵と前後の動きに同様に２個のモータの計４個が内蔵されています。

それらのモータの制御は，意外と面倒で，それぞれ，どれぐらい動いたかを知ることができなければ細かな動作ができません。

ただ，モータを動かしただけでは，だめです。そのため細かな動きをセンスするために，動きに合わせて穴のあいた回転板を動かし，穴の数を数えることで細かな制御を行なっています。

でも僕らは，それらにタッチする必要がまったくないのです。ただ，どれぐらい動かすかの指定で内部のコンピュータが制御して正確に動かしてくれるのです（第２～３図）。

走行は３輪式で，一つの車のみが動きます。そして操舵は，その角度が変わることで行なっています。

この角度を90°にすると前の遊動輪を中心に回転運動もできるわけです。ドンキホーテにペンを持たせて，何か描画させることもできるわけです。

パワーＯＮ時やイニシャライズ指示のときは，アームや操舵がホーム・ポジションに戻るようになっていますから，複雑な動作をさせている途中で行なわせれば，動作の誤差が少なくなります。

ホーム・ポジションの検出には，マイクロ・スイッチが使われています。このスイッチがＯＮとなるまでモータを動かすわけですね。

動きがわかるセンサー

オプションとなっているセンサーには，先ほども紹介したように“超音波センサー”，“赤外線センサー”，“時計ユニット”があります。

それらは，ドンキホーテ前面に取り付けることができ，感じた情報が直接ドンキホーテ自身に伝えられます。

すると前面のディップ・スイッチで指定できる四つのパターンに従って動作を開始します。つまり，コントロールさせなくても自分で動くわけです。

●超音波センサー

モーション（動作）センサーともいわれ，自分がだした超音波を受信してその変化をチェックするものです（動物のコウモリと同じ）。そのため，動きがあると返ってくる音波に変化があるためセンサーがＯＮとなります。

●赤外線センサー

人体が発する赤外線をキャッチしてＯＮとなるものです。

そのため，超音波センサーのように，動きがあるものなら何でもキャッチするのではなく，人をキャッチしたときに動かせるので“ドアボーイ”として利用すると便利ですね。

●時計ユニット

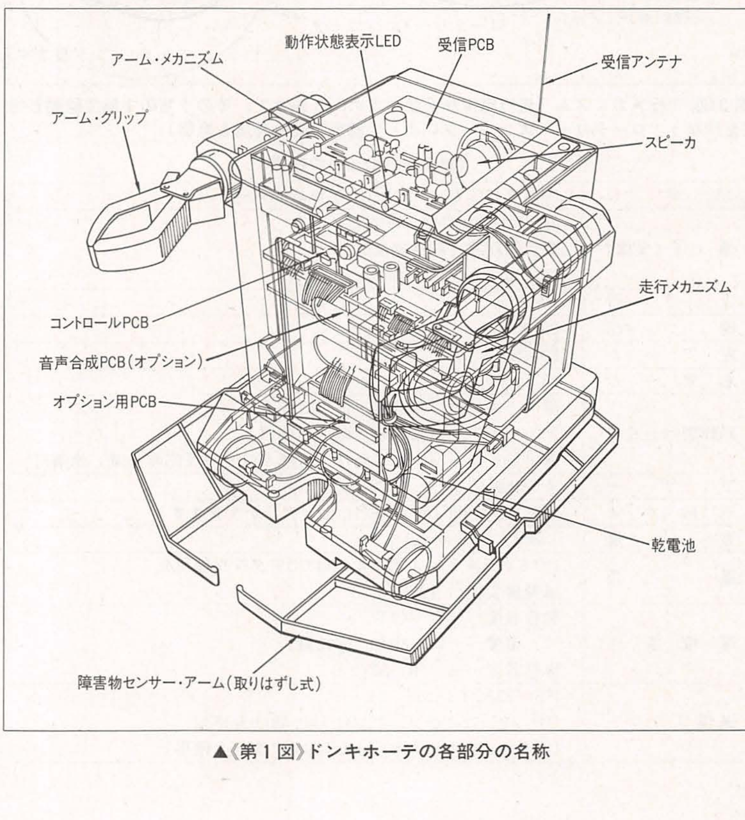
センサーとはちがいますが，指定した時刻になると動作させられるものです。

つまり，目覚ましや指定時刻の知らせをロボットの動きで知ることが（音声合成でしゃべらせることも）できるわけです。

ＭＳＸで動かそう！

さてお待ちかね。では，実際にこのドンキホーテをＭＳＸパソコンで動かしてみましょう。

送信ユニットをＭＳＸのカートリッジ・



▲《第１図》ドンキホーテの各部分の名称

スロットに入れ，MSXの電源を入れます。

ドンキホーテのパワーをONにしたあと，ドンキホーテを動かすための拡張BASICを呼びだします。

キーから"CALL　INIT↵"とすればOKです。

あとは，CALLに続くコマンド名を入れることで，そのとおりにドンキホーテが動いてくれます。当然ながら，コマンドを並べてプログラムすることもできます。

動作させられる内容は，左右のアームの角度，操舵角度，移動距離です。

アームの動きで頭にある赤色のLEDが光り，操舵する方向で緑色のLEDが光ります。

ドリンク・サービスをさせよう！

コマンドを入れて動かすだけではおもしろくありませんね。実際にプログラムして活用してみましょう。

プログラム例として，飲み物をお客様にサービスする役目をこの"ドンキホーテ"君にやらせてみましょう。

お客様が自分の目の前にいるとして，飲み物(缶ジュースなど)を持っていき，目の前でコップにあけて，それをお客様に飲んでもらおうというものです。

また，コップを受け取ったころをみはからって，自分の手元に戻ってくるようにさせます。それをプログラムにしたのが**リスト1**です。

このプログラムは，お客様との距離を入力することで，あとはすべて自動的に動かせます。

本体には"音声合成PCB"を入れましたので，"飲み物をどうぞ"などの言葉もしゃべらせました。

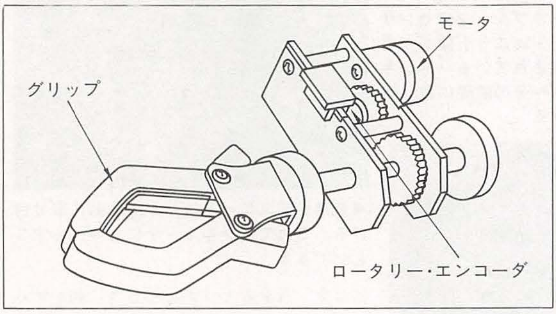
缶ジュースの中身をコップに移す作業は缶ジュースを持たせたアームを90°回すことで行ないます。ポイントとしては，中身がすべてでるまで，その状態で少し待つことです。

すべて入れれば，缶ジュースを持ってきた状態にアームを戻し，お客様のところまで進んだのと同じ距離で戻ります。

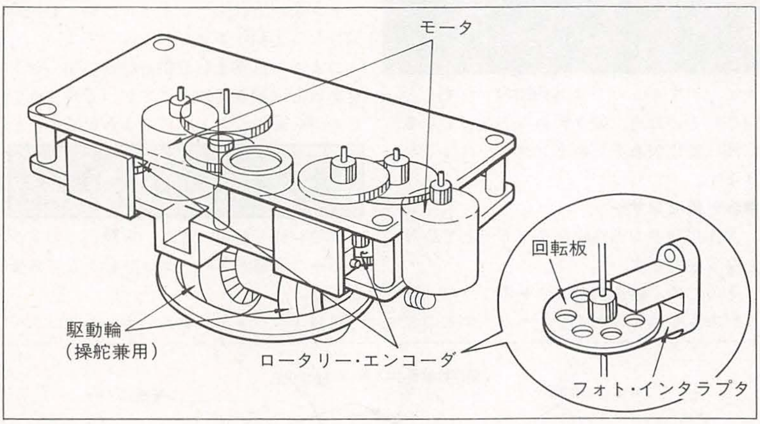
実際に行なってみましたが，自分のプログラムしたとおりにロボットが動くというのは，じつにおもしろいです。

こんなところが便利になれば！

動かして気づいたことは，プログラムの角度などがすべて現在の位置から何度という"相対"位置を使っています（アームの角度，操舵角度)。



《第2図》アームのメカニズム（DCモータとエンコーダの組み合わせで動作する。不意の外力に備えてスプリングによるクラッチ機構がある）



《第3図》走行メカニズム（走行精度が必要なため，3輪式で，そのうちの1輪で駆動と操舵を行なう。ロータリー・エンコーダによって移動距離や角度を制御）

《第2表》DQ-601の仕様

M　P　U	HMCS45C（CMOS）CLOCK400KHz
通　信（受信）	27MHz（40MHz，49MHz）FM 調歩同期式，転送速度600bps 2 stop bit，even parity
走　行	10cm/S
操　舵	96°/S
左アーム	83°/S
右アーム	83°/S
動作表示LED	緑……操舵動作時点滅，他点灯 赤……各アーム動作時点滅，他消灯 黄……イニシャライズ動作，各種センサー反応時点滅，他消灯
ブザー	4KHz断続
外形寸法	240(W)×300(D)×246(H)mm（アンテナ含まず）
重　量	1.8kg
電　源	DC6V（単2×4本，またはACアダプタ使用） 減電警告表示（4.5V）
環境条件	動作温度……5～40℃ 湿度……10～80%（非結露） 保存温度……－10～50℃
送信ユニット	RS―232Cインターフェース Dサブ25pコネクタ，27MHz(40，49MHz)FM DC6V（単4×4本，またはACアダプタ使用）

ドンキホーテモニタープレゼント

今回紹介したコンピュータ・ロボット"ドンキホーテDQ-601"をベーマガ読者に天昇電気工業㈱よりプレゼントします。

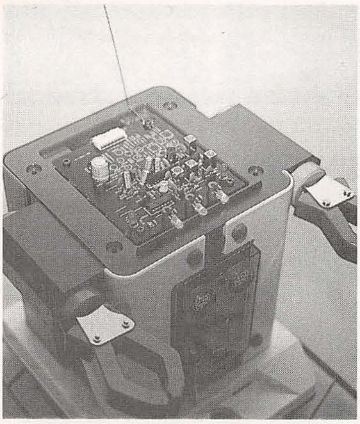
○MSX／MSX2用　1台
○PC－8801シリーズ用　1台
○PC－9801シリーズ用　1台
○FM－77／77AVシリーズ用　1台
○X1turboシリーズ用　1台

応募方法：ハガキに①住所②氏名③年令④希望する機種名⑤ドンキホーテに関する意見，希望を明記のうえ，下記の宛て先まで応募してください。

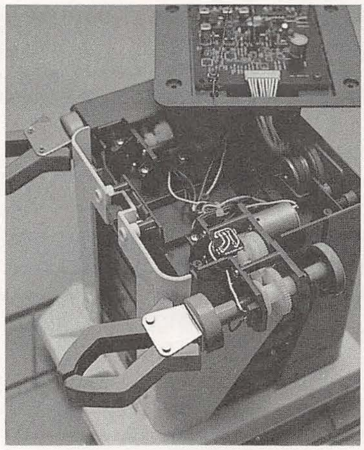
応募先：〒142 東京都品川区小山1－3－3　天昇電気工業㈱マイコンBASICマガジン「ドンキホーテ・モニター・プレゼント」係

しめ切り：2月8日㈪

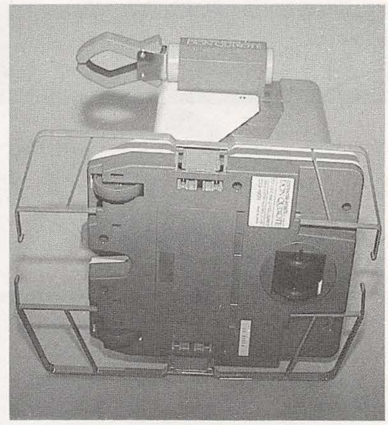
※なお，抽選にもれた方にも，もれなくロボット情報満載の情報紙「ロボタリアンニュース」をさしあげます。



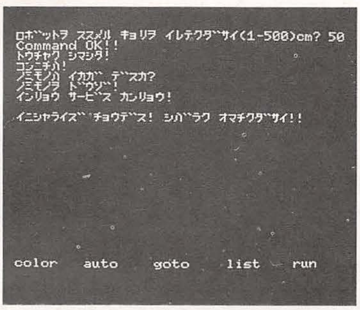
▲ドンキホーテの頭の部分にはＭＳＸからの指示を受けるための基板がある。まさしく頭悩だ



▲上部をあけると受信ユニット，モータといったアーム・メカニズムが見える



▲底のようす。３輪式で，後部の１輪で進行と方向を決める。また障害物を避けるセンサーが四方にある



▲ドリンク・サービスのサンプル・プログラム・リストの実行画面

《リスト１》ドリンク・サービスのサンプル・プログラム・リスト(ＭＳＸ用)

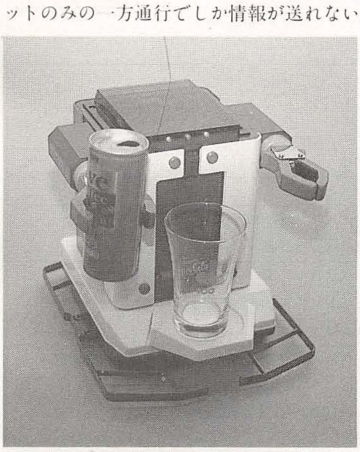
```
 100 SCREEN 0:WIDTH 40:CLS:COLOR 14,1
→110 PRINT"ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ ﾁｮｳﾃﾞｽ! ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ!!"
 120 CALL INIT ←ロボットをイニシャライズさせ，拡張BASICを使えるようにする
 130 CLS
 140 '
 150 INPUT"ﾛﾎﾞｯﾄｦ ｽｽﾒﾙ ｷｮﾘｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ(1-500)cm";L ←移動距離の入力
 160 IF L<=0 OR L>500 THEN CALL BZZR(1):GOTO 150 ←入力エラー時
       (CALL BZZR(1) ←ロボット側でビープ音を出させる)
 170 PRINT"Command OK!!":CALL VOICE(2)
       (CALL VOICE(2) ←ロボット音声(3)を出す)
 180 CALL MOVE(+L) ←移動
 190 PRINT"ﾄｳﾁｬｸ ｼﾏｼﾀ!"
 200 PRINT"ｺﾝﾆﾁﾊ!":CALL VOICE(8) ←“コンニチハ”と言わせる
 210 FOR T=1 TO 1000:NEXT ←時間待ち
 220 PRINT"ﾉﾐﾓﾉﾊ ｲｶｶﾞ ﾃﾞｽｶ?":CALL VOICE(12) ←“ノミモノハイカガデスカ？”と言う
 230 FOR T=1 TO 1000:NEXT ←少し時間をあけて
 240 CALL RARM(+90) ←右手を90°回し，ジュースをコップに入れる
 250 FOR T=1 TO 5000:NEXT ←全部入るまで待つ
 260 CALL RARM(-90) ←右手を元に戻す
 270 PRINT"ﾉﾐﾓﾉｦ ﾄﾞｳｿﾞ!":CALL VOICE(3) ←入ったことを知らせるロボット音声
 280 FOR T=1 TO 2000:NEXT
 290 PRINT"ｲﾝﾘｮｳ ｻｰﾋﾞｽ ｶﾝﾘｮｳ!":CALL BZZR(1)
       (CALL BZZR(1) ←ビープ音を1秒鳴らして)
 300 CALL MOVE(-L) ←元に戻る
 310 PRINT
 320 GOTO 110
 330 '=====================
 340 '[MSX] DON QUIXOTE
 350 ' ｲﾝﾘｮｳ ｻｰﾋﾞｽ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
 360 'Copyright 1987.12.13
 370 '=====================
```

確かにＬＯＧＯ（ロゴ）などの言語で動かそうとするのなら相対もよいかもしれませんが，現在の角度がわからない以上，絶対位置で指定できたほうが便利です。

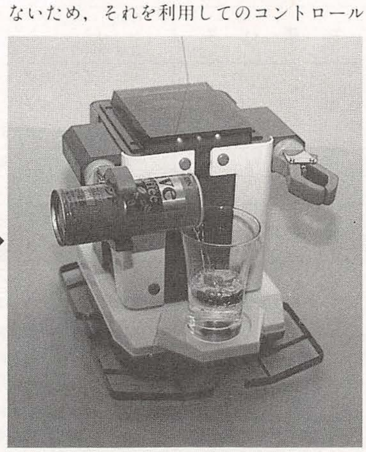
さらに変数で指定するのにも変数内の値の符号とはまったく関係なく，動かす方向(＋，－)をコマンドの一部として指定しなければならないのは，まったくのナンセンスです。簡単にプログラムできることが複雑になってしまいます。

さらに，残念なことにパソコンからロボットのみの一方通行でしか情報が送れないことです。つまり，現在のロボットがどのような状況にあるのか，センサーの状況などロボット側からの情報がパソコンに入らないため，それを利用してのコントロールができません。その点は残念です。

今後のドンキホーテに期待したいと思います。



▲リスト１を実行させたところ，自分の前までやってきて，メッセージを話す。



▲コップに缶ジュースを入れだした



▲缶ジュースを元にもどし，元の位置にもどっていく

ホーム・コンピュータの新分野を追求する

PC Engine 大研究 その①

安部　新一

みなさん，「PC　Engine（PCエンジン）」って知っていますか？そう，あのNEC（注1）が昨年10月に発売したホームエンターテイメント・マシンです。まあ，早い話がファミコンやセガマークⅢと同じ家庭用テレビゲーム・マシンなのですが，「さすがはNEC！」と思わずウナってしまうほどの高性能を秘めているのです。

今月号からスタートするこのコーナーではPCエンジン本体の紹介から，これから続々と登場が予想される，新技術やアイデアを盛り込んだ周辺機器，ソフトのお話を新作ソフト情報等も盛り込んで，展開していきます。

What's "PC Engine"？

ベーマガ読者のみなさんなら，おそらくこの「PCエンジン」という名前をかなり前から耳にしていたことでしょう。実はこの名前，あのPC−88VAのDOS(注2)にも使われています。ただし，まるっきり同じではなく，ゲーム機のほうは「PC Engine」，パソコンのほうは「PC−Engine」と書きます。要するに「−」が入るか入らないかだけの差で，けっこう混同されていますから(注3)，パソコンの知識力をほこるベーマガ読者のみなさんは気を付けてください。

さて，「PCエンジンとは何か？」のお話をしましょう。PCエンジンとはテレビにつないで楽しめるゲームマシンなのですが，これまでのマシンにはなかったつぎのような特徴があります。

○巨大なキャラクターがスムーズに動く
○512色も使えて画面が美しい
○ソフトはすべてカード型
○ステレオでリアルなサウンドがだせる
○拡張性に富んでいる

……とまあ，大体こんなところですが，細かなところまで挙げていくとキリが無いほど今までのマシンとはちがった造りになっています。

巨大なキャラは当たり前？

ファミコン，セガマークⅢ，MSX2等のマシンでは，スプライト（注4）と呼ばれる機能を使ってスムーズにキャラクタを動かしています，このスプライトにも次のような弱点がありました。

○スプライトが真横に数個（8〜16個以上）並ぶと消えたりチラついたりする。
○一つ一つのスプライトのサイズが小さいため(8×8〜16×16ドット)大きなキャラを動かすには数個のスプライトを組み合わさなければならない。
○使える色数が少ない。

ところがPCエンジンのスプライトは

○真横に256ドット分のスプライトが並ぶ。
○最大32×64ドットのスプライトが使える（最少16×16ドット)。
○512色の中から1スプライトにつき16色を選んで使える。

以上のように，スプライト機能に関してはどちらかと言うとPC−88VAに近い，驚くべき力を持っているのです。

親切設計！注意書

注1：「NEC」と言うのはグループの総称で，実際は多くの会社にわかれている。PCエンジンをだしているのはその中の「日本電気ホームエレクトロニクス」という会社で，ここでは他にPC−88シリーズやNECブランドの家電製品をだしている。

注2：「ディスク・オペレーティング・システム」の略。要するにフロッピーディスクへの読み書きを簡単に行なうためのプログラムのこと。

注3：先月号の50ページがこの好例(編：すいませ〜ん)。

注4：清涼飲料水のことではない。キャラクターを1ドットきざみの座標指定で画面にだせる機能のこと。

■本コーナーへの質問，要望などをお待ちしています。編集部の「PC Engine係」へどしどしお寄せください。

《第1表》PC Engineの主な仕様

CPU	カスタム　マイクロプロセッサ
〈表示機能〉	
最大表示色数	512色
分解能	256×216ドット
スプライト・サイズ	16×16〜32×64ドット（16ドット単位）
同時表示数	64個／画面
スプライト・カラー	各スプライトごとに512色中16色
表示出力	NTSC準拠のRF出力，テレビ1CH／2CH切替可能
〈音楽機能〉	
音源数	波形メモリ方式6音源と矩形波ノイズ2音源から最大6音源を選択動作可
オーディオ出力	RF出力（LR合成モノラル出力）， 拡張バス（LR独立2チャンネル）
パッド	型名　PI−PD001（1個標準添付） 4方向キー等合計8キー／ケーブル長1.2m
拡張バス	CPUバス信号，表示信号，オーディオ信号　等 合計58信号
電源	ACアダプタ方式 電圧　DC＋5V 電流　650mA（最大）
本体寸法	縦135mm　横140mm　高さ40mm
重量	約350g
標準添付品	パッド／アンテナ・スイッチ／75Ω−300Ω変換器 専用ACアダプタ／取り扱い説明書　各1
ソフトウエア媒体	ROMカード（縦85.6mm　横54.1mm　厚2.4mm） 直接アドレス能力　2Mビット（将来8Mビットまで可能） 書込制御能力可能（将来RAMを実装可能）
別売オプション	パッド（型名PI−PD001　標準価格2,480円：標準添付品と同一仕様） ターボパッド（型名PI−PD002　標準価格2,680円：標準添付品に連射機能を追加） マルチタップ（型名PI−PD003　標準価格2,480円：パッド，ターボパッドを任意の組み合わせで最大5台接続可能）

新製品レポート

MSX2パソコンに電話機が付いた！

三菱テレコム・ステーション「ML-TS2H」



▶電話機の付いたMSX2「ML-TS2H」

おや，これは電話かな？いいえ，電話機の付いたMSX2パソコンなのです。というわけで，手持ちのテレビと電話回線につなげるだけで，パソコン通信がラクラク楽しめるという，三菱のMSX2パソコン，テレコム・ステーション「ML−TS2H」(価格75,000円)を紹介してみましょう。

オプションなしでパソコン通信が楽しめる

ML−TS2Hには，300/1200 bpsの全2重モデムが内蔵されてる他，オートダイヤルやオートログイン，フロッピーディスク・ドライブ（別売）を使ったアップロードやダウンロード機能を持った通信ソフトが内蔵されています。電話機まで付いているので，これ1台ですぐにパソコン通信が開始できます。

JIS漢字第1水準ROMはもちろん，JIS漢字第2水準ROMも標準装備されていて，通信画面表示も漢字40字／行という本格通信ターミナル画面になっています。人名や地名などの表記に便利ですね。

電話も機能で選ぶ時代

電子電話帳ソフトも内蔵されているので，友だちの名前と電話番号を登録しておけます。これは，画面に表示された名前の中から，かけたい相手を指定するだけで，自動的にダイヤルしてくれるというもので，パソコン電話としても十分機能を発揮します。

さらに，キーボードを使った会話（パソコン通信ではチャットと呼ぶ）ができ，プリンタ（別売）を利用して会話の保存もできるわけです。

また，トーン信号発生機能があるので，航空券予約などプッシュホン回線独自のサービスも，ダイヤル回線で受けられます。

財テクもパソコンを使ったホーム・トレードの時代

これはお父さんに教えてあげてください。TS2Hには株式投資に必要な機能もすべて内蔵されています。自宅に居ながらいつでも株式の売買ができます。

証券会社に入会手続きをすませ，ID番号とパスワードを登録するだけ。簡単な操作でホーム・トレードが開始できます。

もちろんゲームだってプログラミングだって！

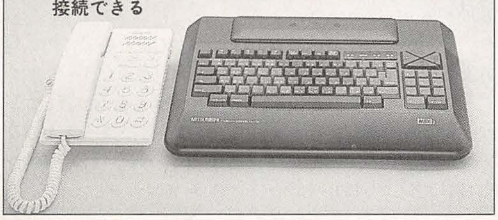
ML−TS2Hは，以上のように，電話機の付いた通信パソコンですが，メインRAM64Kバイト，ビデオRAM128Kバイトを実装した，れっきとしたMSX2パソコンなのです。

ゲームにも，プログラミングにも思う存分活用できます。なお，ゲーム中でも電話は使用できるというものうれしいですね。

ML−TS2も発売中！

ML−TS2Hの他に，電話機のないタイプ「ML−TS2」（価格65,000円）も発売されています。これは，手持ちの電話機に接続でき，機能もTS2Hとまったく同じものです。

▼電話機のないタイプ「ML-TS2」。手持ちの電話と接続できる



CPU		Z-80A相当品(クロック周波数3.58MHz)
メモリ	ROM	MSX-BASIC Ver.2.0 48KB 通信ソフト 64KB
	RAM	メインメモリ 64KB ビデオRAM 128KB データメモリ 8KB
画面表示	テキスト表示	英数字 32桁×24行、40桁×24行、80桁×24行 漢字 32字×13行
	グラフィック表示	256×212ドット 16色(4画面)ドット単位に色指定可能、256×212ドット 256色(2画面)ドット単位に色指定可能、512×212ドット16色(2画面)ドット単位に色指定可能
	スプライト表示	32スプライトは水平線ごとに色指定可能
	パレット表示	512 色中の任意の色を指定可能
漢字ROM		JIS漢字第1水準，JIS漢字第2水準内蔵
キーボード	キー構成	50音配列，英数字，特殊文字，かな記号，エディットキー，特殊キー，カーソルキー，5ファンクションキー，テンキー
	方式	キーボード・本体一体形
時計機能		年月日時分秒(バッテリーバックアップ)

サウンド機能		8オクターブ・効果音、3重和音、音量調節可能
カセットインタフェース		転送速度1200/2400b p s
プリンタインタフェース		8ビットパラレル(セントロニクス準拠)
ジョイスティックインタフェース		ジョイスティック及びマウス兼用
カートリッジスロット		1(アダプタ使用時2)
外部端子	プリンタ出力端子	○
	ジョイスティック入力端子	○2端子
	RF出力端子	○
	ビデオ出力端子	○
	RGB出力端子	○
	カセット入出力端子端子	○
電話部	適用回線	加入電話回線
	ダイヤル方式	DTMF/DP(プッシュ/ダイヤル)切換え可能
	電話機能	トーン信号発生機能
	モデム	300bps(全二重)/1200bps(全二重)
	ハンドセット	ML-TS2Hに付属・ML-TS2はオプション
内蔵ソフト		電子電話帳ソフト(漢字対応)、通信ソフト(オートダイヤル、オートログイン、ファイルのアップロード、ダウンロード機能)X-MODEMプロトコル

FM音源110番

by Yu-You

Q Yu－You先生こんにちは。ぼくはPC－98のサウンド・ボードで人の声を作ろうとしているのですが，よくわかりません。作りかたを教えてください。できたらサンプルも付けてください。

〔東京都小平市・**大村　卓11才**〕

A これは非常におもしろい質問ですが，それ以上にものすごくむずかしい質問であるとも言えます。

ではまず，この場合の人の声とは，どのようなものなのか考えてみますと，二つほどあげることができます。

①「ウ〜!!」とか「ワォ!!」などといった，インパクトを強めるために使う効果音的なもの。

②音楽の後で「ア〜〜〜」と鳴っているコーラス。

まあ，①のほうはまだあまり普及していないものの，それでも「高級」と言われるリズムマシン(YAMAHA・RX5など)には必ずと言っていいほど，入っています。

この声は最近のロック（とくに洋もの）にはけっこう使われていますので，耳にしたことがある人もいるのではないでしょうか。もし，どーしても聞いてみたいと言うならば，ボクは手近なところで，GMOのセガ・ゲーム・ミュージックVOL2に入っているカルテットの5曲目を聞いてみることをすすめます。

つぎに②のほうですが，こちらは最近の音楽の中ではもう市民権を得てしまっているとも言えるぐらい，普及度が高い音だと思います。ドラゴンスピリットのエンディング音楽なんかでも，サンプリングを使って，この声をだしていますので，興味がある人は，『ナムコ・ビデオゲーム・グラフィティVol. 2』(ビクター)を聞いてみるのも悪くはないと思います。

さて，本題のプログラム化ですが，①の「ウ〜〜!!」とか「ワォ!!」などといった声は，サンプリングを使わないかぎり絶対にでませんのでここでは省略します。

②のコーラスの作りかたですが,これは，88SRや98のサウンド・ボードにのっているFM音源（YM－2203）で作るのは，非常にむずかしいと思います。なぜかと言いますと，答えはただ一つ,「88や98では周波数ずらしがそう簡単にできない」からなのです。

周波数ずらしとは，よくでてくる言葉ですが，原音に対して数Hz(ヘルツ）ずらした音を重ね合わせて，原音とは比べものにならないぐらいの厚みのある音を作りだす技法のことを言います。

最近の音楽やドラスピのエンディングBGMに使われている「ア〜〜〜」というコーラス，あの音は，周波数ずらしを巧みに使って作りだされたものであり，言うならば,『周波数ずらしの最高傑作』なのです。このようなすごい音を88や98で作るのは，多少ムリがあるようにも思いますが，ボクなりにがんばって作ってみましたので聞いてみてください(**リスト1**)。

それと，PC－88SRシリーズのシステム・ディスクの中にも“human. voi”というファイル・ネームで人の声が入っていたので，それも載せておくことにします（**リスト2**)。

Q Yu－You先生，YK－2先生こんにちは。とつぜんですが，YM－2203のことで質問があります。

LFOの原理をくわし〜〜く教えてください。

それと，レジスタの&HA8〜&HAEの使いかたもお願いします。

〔富山県福岡町・**S1ばんざい君15才**〕

A おっと〜，これはかなり高度な質問内容ですね。

この質問の答えに入る前に，まずは**第1表**を見てもらいたいと思います。この表はレジスタ・マップと言って，FM音源がユーザー側からのデータを受ける窓口の並びを示した表です。

この表を見ながら質問に答えていこうと思います。

では，最初の質問ですが，LFOとは，音に対して周期的になんらかの作用を与え音をゆらすことを言います。その作用というのには2種類あり，

①音程を周期的に変える。

②音量を周期的に変える。

という二つを用途に応じて使いわけます。

実際例をあげてみると，①のほうは弦楽器(ヴァイオリン，チェロなど)を演奏するときに，弦をおさえている指をふるわせて，おさえるポイントを周期的にずらすことによって音程に対するLFOをかけますよね。あれです。

つぎに②のほうは，フルートの演奏をあげることができます。こちらについては，前者のように目で見ることができないものの,口からだす息の量を周期的に変化させ，音量に対してLFOをかけています。

では，それをコンピュータで表現するにはどうしたらよいのでしょうか。

X1のFM音源ボードやX 68000のFM音源であるYM－2151にはその機能が付いているので問題ないのですが，さきほどのレジスタ・マップ(**第1表**)を見てもらってもわかるように，YM－2203にはその機能が付いていないので，どうしてもやりたいならば，ソフト(プログラム)でやるしかありません。

一応原理だけ説明しておくと，音程に対するLFOは，Key-On（音をだす）してからの音程を数Hz前後でずらしつづけることでできます。たとえば，オクターブ4のラの音でしたら，440(Hz)→441→442→441→440→439→438→439→400…→といったぐあいでくり返すとよいのです。

《リスト1－①》コーラスのサンプル・リスト(PC-88SR)

```
100 'CHORUS for PC-88SR
110 '
120 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
130 DATA  62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
140 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
150 DATA  31,  0,  0,  5,  0, 45,  0,  1,  0,  0
160 DATA  31,  1,  1,  6,  1,  0,  0,  2, -3,  0
170 DATA  31,  1,  1,  6,  1,  0,  0,  2,  3,  0
180 DATA  31,  2,  1,  6,  1,  0,  0,  1,  0,  0
```

《リスト1－②》コーラスのサンプル・リスト(PC-98)

```
100 'CHORUS for PC-98
110 '
120 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
130 DATA  62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
140 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
150 DATA   0, 31, 31, 10, 15, 82,  0,  1,  0,  0
160 DATA   0, 30, 30,  9, 14,127,  0,  2, -3,  0
170 DATA   0, 30, 30,  9, 14,127,  0,  2,  3,  0
180 DATA   0, 29, 30,  9, 14,127,  0,  1,  0,  0
```

《リスト2－①》システム・ディスク中の“Human.Voi”のプログラム・リスト(PC-88SR)

```
100 'HUMAN.VOICE  for PC-88SR
110 '
120 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
130 DATA   7, 15,  2,  0, 2000,  1,  0,  5,  0,  0
140 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
150 DATA  12, 18,  5, 10, 10, 30,  0, 10,  3,  0
160 DATA  11, 15,  5, 10,  5, 30,  0,  2, -3,  0
170 DATA  11, 15,  5, 10,  5,  9,  0,  2,  3,  0
180 DATA  11, 19,  5,  8,  5,  0,  0,  2, -3,  0
```

《リスト2－②》システム・ディスク中の“Human.Voi”のプログラム・リスト(PC-98)

```
100 'HUMAN.VOICE  for PC-98
110 '
120 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
130 DATA   7, 15,  2,  0, 2000,  1,  0,  5,  0,  0
140 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
150 DATA  19, 13, 26,  5,  5, 97,  0, 10,  3,  0
160 DATA  20, 16, 26,  5, 10, 97,  0,  2, -3,  0
170 DATA  20, 16, 26,  5, 10,118,  0,  2,  3,  0
180 DATA  20, 12, 26,  7, 10,  0,  0,  2, -3,  0
```

《第１表》YM-2203のレジスタ・アドレス・マップ(ＦＭ音源部のみ)

レジスタ・アドレス							内　容
21	TEST						LSIテストデータ
24	TIMER-A						タイマAのプリセット値
25						TIMER-A	
26	TIMER-B						タイマBのプリセット値
27	MODE		RESET B A		ENABLE B A	LOAD B A	ch3のモード，およびタイマのコントロール
28	Op1	Op2	Op3	Op4		CH	key-on/off
2D	――						分周器のセット
2E	――						1/3，1/6分周の選択
2F	――						1/2分周にセット
30〜3E		Detune			Multiple		+0 ch1 op1 +1 ch2 op1 +2 ch3 op1 +3 dummy +4 ch1 op3 +5 ch2 op3 +6 ch3 op3 +7 dummy +8 ch1 op2 +9 ch2 op2 +A ch3 op2 +B dummy +C ch1 op4 +D ch2 op4 +E ch3 op4
40〜4E		Output Level					
50〜5E	Key-Scale			Attack Rate			
60〜6E				Decay Rate			
70〜7E				Sustain Rate			
80〜8E	Sutsaln Level				Relese Rate		
90〜9E					SSG-EG		
A0 A1 A2	F-Num 1						F-Numbers/BLOCK 各々ch1，ch2，ch3に対応する
A4 A5 A6			BLOCK			F-Num 2	
A8 A9 AA	ch3 F-Num1						効果音モード，音声合成モードのとき使用
AC AD AE			ch3 BLOCK			ch3 F-Num2	
B0 B1 B2			Feedback			Algorithm	フィードバック／アルゴリズム

音量に対するＬＦＯも同じように，アウトプット・レベル（@Ｖの値）を周期的にずらして，それをくり返すとできます。

ＹＭ−2203を使っているＰＣ−88ＳＲやＦＭ77ＡＶのＢＡＳＩＣにおける音色データの中にＬＦＯがあるのは，ＢＡＳＩＣで上記のようなめんどうな操作をすべてやってくれているためなのです。

では二つ目の質問に答えることにします。

レジスタ・アドレスの＆ＨＡ８〜＆ＨＡＥは通常は使わないレジスタです。それでは何のためにあるのでしょうか。

レジスタマップ(**第１表**)を見てもらってわかるように，＆ＨＡ８〜＆ＨＡＥはすべてＦＭ音源部の第３チャンネル（以下ch3）に関するものです。

ch3だけには通常はめったに使わない特殊な機能があります。その機能というのは，ch3の四つある各オペレータに対してそれぞればらばらのブロック・エフ・ナンバー(以下Ｂ／Ｆ−num)を与えられるというものです。

もう少しくわしく説明すると，Ｂ／Ｆ−numというのは周波数データのことで，普通は各チャンネルに対して一つしか与えられません。ＦＭ音源部では一つのチャンネルに与えられた周波数データをマルチプルの値によって，数倍して各オペレータの周波数データとします。つまり，各オペレータが出力する周波数は，一つの周波数の倍音でしかないわけです。

しかしch3だけが持つ特別な機能を使うと，ch3の各オペレータがだす周波数を自由に変えることができるのです。たとえば，オペレータ１には440Hz（オクターブ４のラ）の周波数データを，オペレータ２には247Hz（オクターブ３のシ）の周波数データを，などといったぐあいです。

このようにして，各オペレータに対して倍音関係を無視した周波数データを与えることによって音とは言えないような不響な音を作りだせるため，効果音モードと言われているのです。利用法としては，金属的な音(シンバルなど)を作るときに役だつと思います。なにせシンバルの音などは非倍音成分のかたまりなのですから。

Q Yu−You先生，Hello.‼現在ベーマガに自分の名前を載せようと，日夜プログラムの勉強をしているのですが，あと一歩で完成というところでたいへん困った問題がおきました。というのは，ドラゴンスピリットなどに使われている“エレキギター”の音色を作れないことなのです。88ＳＲシリーズ用で教えてください。

〔北海道常呂郡・**植松和紀14才**〕

A う〜ん，これと同じことで悩んでいる人がけっこういるらしく，新潟県の**木村誠貴君**をはじめとする数人から同じようなハガキをいただきました。

ドラスピにおいては全曲同じような音色が使われているので，一つの音色をのせるだけで，けっこう全エリアに応用できるのではないでしょうか。

一応88ＳＲで２種類作ってみました。他機種のユーザーは，これを参考にして移植してみてください(**リスト３**)。

《リスト３》エレキギターの音色のサンプル・リスト(ＰＣ-88ＳＲ)

```
100 'E.GUITAR  for PC-88SR
110 '
120 '     AF   OM   WF   SY  SPEED PMD  AMD  PMS
130 DATA  58,  15,  0,   0,     0,  0,   0,   0,   0,   0
140 '     AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML   DT  AMS
150 DATA  31,  5,   4,   3,   4,   25,  0,   1,   0,   0
160 DATA  31,  4,   3,   5,   3,   23,  0,   1,   0,   0
170 DATA  31,  4,   1,   5,   4,   29,  0,   1,   0,   0
180 DATA  31,  2,   1,   7,   4,   2,   0,   1,   0,   0
```

特別企画「ＰＳＧに挑戦」結果発表

は，スペースの都合で，このコーナーに掲載できませんでした。

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラムのYu−You先生のプログラムのページ（174ページ）で行なっています。

※ＦＭ音源に関する質問のある人は，マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「ＦＭ音源110番」まで，ハガキで送ってください。

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー㉙

——ラクラク・プログラム修正法——

by　くりひろし

★今回はスクリーン・エディタの話です。エディタとは，ずばりエディット（EDIT：編集）するもの，という意味です。ほとんどのBASICはスクリーン・エディタ（すなわち，画面全体で編集できるということです）を含んでいるので，ふだん私たちはエディタを意識せずに使っているわけです。
★マシン語モニタの，ライン・エディタを使ったことのある人は良くわかると思いますが，1行ずつしか編集できないので，とても不便です。それを思えば……。
★エディタの機能を使いこなしているのといないのでは，操作のスピードが倍くらいちがいます。細かい機能は，それぞれのパソコンのマニュアルに書いてあります（機種で少しずつちがったりする）から，自分で調べてみましょう。ではまた来月！





使う人と使わない人で大きく
差がでるのはTABキー
10
カーソル
TAB
を押す
10
つぎのTAB位置まで
字下げプログラミングが
とてもカンタンにできる
そして，もっとも重要となるのが
CTRL（コントロール）キーだ
他のキー（アルファベット）と一緒に押す
カーソル位置から行の
終わりまでを消す
20
CTRL
E
20
たったそれだけで
ふつうのエディット用のキーに
ない特別なことができる
カーソルを行の最後にうつす
30
CTRL
X
30
CTRL＋Jは
さらにハイテクわざが
できる
▼行が長すぎた場合…
10
インサート・
モードにする
INS
CTRL
J
行番号を
つけて
リターン
10
ふつうはデリートして
打ち直しのところも，
このとおりだ
CTRLキーは，他にも
組み合わせでカーソル・キーや
デリート・キーの機能も使える
DEMPA
つまり，CTRLを使うことで
いわゆるホーム・ポジションか
ら手を動かすことなしに，早く
他のキーを使えるわけだ
ちなみに，CTRLキー
の組み合わせは
パソコンによってちがう
ので気をつけてな
だいたい
似てる
けどね
プログラム中で，一部がちがうだけで
同じような行がいくつもあるときは
こうしてやるとどんどん増やせる
10
行番号をつけなおしてリターン
20
リストを出力すると
同じ内容の行が増えている
10
20
みんな何の気なしに
使っていると思うが…
10
リストを出力して修正
10
リターンを押してリストを出力
10
リターンを押さないと元のまま
10
スクリーン・エディタでは，いくら
修正してもリターン無では無効だ
そっか，特殊なキーの使いかたや
スクリーン・エディタの特徴を良く
知っていれば，ミスをしたとき
でも，あわてずさわがずムダなく
修正できるってわけですね
そういうこと
まあ，何が言いたいかというと，
マシン語モニタのエディタなど，
ライン・エディタと呼ばれるもので
行単位にしか編集できない
そーいえば
そーですね
せっかくBASICには
強力なエディタが当たり前に，
しかも常に使えるのだから
じょうずに活用したいね
それはさておき
影くんこれを
つけてくれたまえ
バグは外っ!!
わーっ!
と，いうわけでまた来月♡
TSUGUMI♡
せつぶんの
まめなんか
へっちゃらよ♡
ふくはそと
おにはうち♡

今月号の表紙はこうして作られた！

X68000用グラフィック・ツール「Z'S STAFF PRO 68K」の強力機能

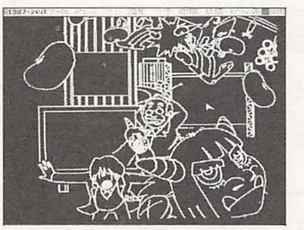
みなさん，マイコンBASICマガジンを毎月読んでくれてるかな？表紙のデザインはどうかな？

さて，今月の表紙イラストは(有)ツァイトから発売されているX68000用グラフィック・ツール「Z'SSTAFF PRO 68K(ジーズスタッフ・プロ68K)」(価格58,000円) を使って制作したものなのです。

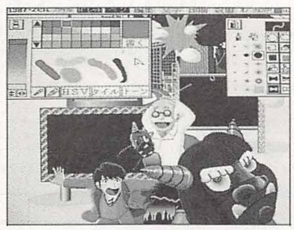
ここでは，X68000のすぐれたハードをフルに使った「Z'SSTAFF PRO 68K」の強力機能を紹介してみたいと思います。

6万色サポートはもちろん，スクロールによる512×1,024ドットの画面(2画面分)が使え，透明色による描画，好きな色のグラデーションによる描画(自動的にかかる)まででき，それらがすべて初心者にも簡単に扱えるように作られています。これらの機能はすべてウインドウによって設定し，使用しますが，このウインドウは，同時に16枚まで表示できるうえ，すべて同時に機能させることができるというすごいものなのです。

まあ，とりあえず，今月の表紙の制作過程を見てください。今までのC.Gツールのイメージでははかれない可能性を秘めたソフトといえるでしょう。



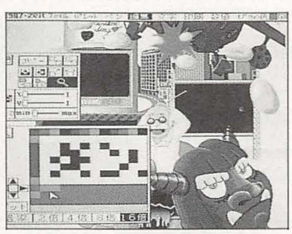
▲まず，スキャナで下書きの絵を読みとります。1,024モードだとこの画面にでていない部分まで読んでくれます。画面に表示させるときの色の組み合わせも自由にできます



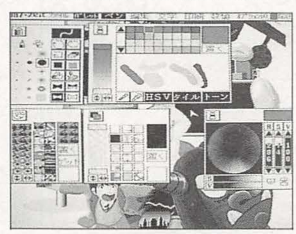
▲ほぼ完成の図，左にでてるウインドウがパレット，右がペンです。好きな色のグラデーションが使えるのがわかると思います



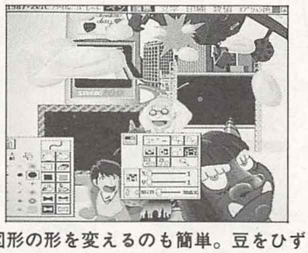
▲画面をスクロールさせてみたところ。左の写真と見比べてください。ね，すごいでしょ



▲ルーペ機能。2～16倍に倍率が変えられます。これは16倍です。どこを拡大してるかわかるかな？



▲タイル，トーン，HSVの各ウインドウをだしてみました。タイルとトーンに注目。何とパターンが少しずつ変わっていくグラデーション（？）がかけられるんです



▲図形の形を変えるのも簡単。豆をひずませて見たところです



▲セーブ，ロードは全画面，半画面，部分のそれぞれでできます。部分を読み込んでみたところです



▲試験的に文字をだしてみました。文字の色，フチの色，影の色，および縦横の比率が変えられます。もちろん，漢字もＯＫ！

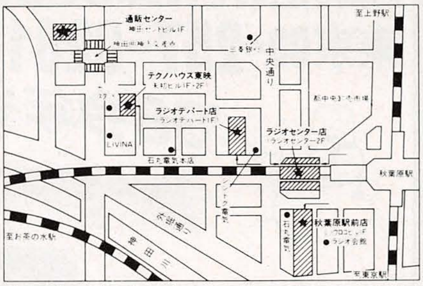
「Z'S STAFF PRO 68K」に関する問い合わせ先：〒160 東京都新宿区西新宿3-3-23-901 (有)ツァイト「マイコンBASICマガジン」係

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 信頼の東映無線　新春特別セール!!

安さ・サービス・丁寧…………………………秋葉原の東映無線

超低金利クレジット(30万円未満の場合は若干異なる場合があります)

回　数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48
利率(%)	0	1.95	3.9	6	7.2	9	10.8	12	14.4	18	21.6	25.2	28.8



通販センター 通信販売・クレジット　TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店 ㊟9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

PC-8001mkII SR
限定超特価
¥14,800



注番B02-01
PC-8001mkII SR
＋FTC-1201(東映、12型カラーディスプレイ)
＋カラーケーブル
¥179,660➡ 75%OFF ¥44,800

注番B02-02
PC-8801FH/30
＋CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥247,800➡ 26%OFF ¥152,000

注番B02-03
PC-8801FA
＋CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥247,800➡ 26%OFF ¥180,000

注番B02-04
PC-8801MA
＋PC-KD863(NEC、15型カラーディスプレイ)
¥316,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B02-05
PC-8801MA
＋CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
＋TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター)
＋プリンターケーブル
¥355,100➡ 33%OFF ¥240,000

注番B02-06
PC-9801VM21
＋CU-14AD(シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
＋VP-500PC(エプソン、10"ドットインパクト漢字プリンター)
＋プリンター用紙(10×11)1,000枚
¥564,800➡ 30%OFF ¥398,000

注番B02-07
PC-9801VX21
＋CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
＋TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター)
＋プリンターケーブル
¥590,100➡ 33%OFF ¥395,000

注番B02-08
PC-9801VX21
＋PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
¥522,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B02-09
PC-9801VX21
＋CU-14AD(シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
＋HG-2500(エプソン、15"インクジェット・漢字プリンター)
＋ESC/Pスーパーカートリッジ
＋プリンターケーブル
¥783,800➡ 32%OFF ¥535,000

注番B02-10
PC-286U-STD
＋FTC-12GTU-H(東映、超高解像度12型カラーディスプレイ)
＋FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥368,780➡ 30%OFF ¥258,000

注番B02-11
PC-9801UH20(3.5"2FDD＋20MBHDD内蔵)
＋CU-14AD(シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
＋AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可)
¥552,600➡ 24%OFF ¥420,000

注番B02-12
PC-286V-STD
＋CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
＋AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)
¥447,600➡ 28%OFF ¥323,000

注番B02-13
PC-286V-STD
＋CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
＋VP-135K(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター)
＋ESC/Pスーパーカートリッジ
＋プリンターケーブル
＋プリンター用紙(15"×11")500枚
¥542,800➡ 32%OFF ¥369,000

注番B02-14
PC-286VH20
＋CU-14AD(シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
＋HG-2500(エプソン、インクジェット・漢字プリンター)
＋ESC/Pスーパーカートリッジ
＋プリンターケーブル
＋プリンター用紙(15"×11")500枚
¥795,800➡ 28%OFF ¥573,000

FM16βFD II ＋MB27110 (JISキーボード) 限定超特価 ¥213,000

FM16βHD I ＋MB27110 (JISキーボード) 限定超特価 ¥363,000



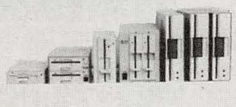
注番B02-15
FM77AV20-2
＋FMTV-152(富士通、パソコンTV)
¥257,800➡ 50%OFF ¥128,000

注番B02-16
FM77AV40EX
＋FMTV-154(富士通、15型パソコンTV)
¥306,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B02-17
FM16βFD II
＋MB27110(JISキーボード)
＋FTC-12GTS-A1(東映、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥484,800➡ 48%OFF ¥253,000

注番B02-18
FM16βHD I
＋MB27110(JISキーボード)
＋FTC-12GTS-A1(東映、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥709,800➡ 45%OFF ¥394,000

フロッピーディスク



注番B02-19
MB27613(富士通、8"デュアルFDD、FM用)
¥350,000➡ 66%OFF ¥118,000

注番B02-20
TF-35VS
(テックパーツ、3.5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥38,800➡ 13%OFF ¥34,000

注番B02-21
GD-35W
(グロリア、3.5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、PC用)
¥69,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B02-22
TF-55S
(テックパーツ、5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥49,000➡ 24%OFF ¥37,500

注番B02-23
TF-55W
(テックパーツ、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、PC用)
¥79,000➡ 21%OFF ¥62,000

注番B02-24
8"シングルFDD(NECドライブ使用、PC用)
＋フロッピーケーブル
＋ディスケット(8"2D)10枚
¥38,000

注番B02-25
8"デュアルFDD(NECドライブ使用、PC用)
＋フロッピーケーブル
＋ディスケット(8"2D)10枚
¥70,000

ディスプレイ

注番B02-26
KH-90:東映、9型グリーンディスプレイ、2000文字
¥27,800➡ 20%OFF ¥22,000(オレンジ発色¥23,000)

注番B02-27
KH-12G:東映、12型グリーンディスプレイ、2000文字
¥28,800➡ 20%OFF ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B02-28
KH-1200GJ:東映、12型グリーンディスプレイ、4050文字
¥39,800➡ 20%OFF ¥32,000(オレンジ発色¥33,000)

注番B02-29
CD-208MH:東映、20型カラーディスプレイ、32kHz/25kHz自動切替式、0.31mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、長残光
¥398,000➡ 25%OFF ¥298,000

注番B02-30
FTC-1201:東映、12型カラーディスプレイ、2000文字
＋カラーケーブル
¥71,660➡ 59%OFF ¥30,000

注番B02-31
CMT-146L:サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、4050文字
¥89,800➡ 46%OFF ¥48,000

注番B02-32
CMT-147L:サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、4050文字 チルトスタンド付
¥79,800➡ 35%OFF ¥52,000

注番B02-33
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトページディスプレイ、4050文字
¥34,800➡ 20%OFF ¥28,000

プリンター

注番B02-34
HG-2500(エプソン、15"インクジェット・漢字プリンター)
＋ESC/Pスーパーカートリッジ
＋プリンターケーブル
¥266,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B02-35
VP-135K(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター、PC/FM用)
＋ESC/Pスーパーカートリッジ
＋プリンターケーブル
¥162,500➡ 45%OFF ~~¥84,800~~

注番B02-36
VP-500PC(エプソン、10"ドットインパクト漢字プリンター、PC用)
¥87,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B02-37
AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、PC用)
¥74,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B02-38
AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、PC用)
¥69,800➡ 39%OFF ¥43,000

注番B02-39
TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、PC/FM用)
＋ロール紙ホルダー
＋プリンターケーブル
¥78,800➡ 50%OFF ¥39,800

注番B02-40
AR-2415(スター精密、15"ドットインパクト漢字プリンター、PC用)
¥144,000➡ 42%OFF ¥79,800

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ SP-520(ユーステック、20MBハードディスク、65ms、PC-9801用)＋I/F…¥118,000➡ 17%OFF ¥98,000
Ⓑ SP-540(ユーステック、40MBハードディスク、40ms、PC-9801用)＋I/F…¥165,000➡ 17%OFF ¥136,000
Ⓒ 60MBハードディスク(40MB＋20MB、28ms、東芝ドライブ使用、リースバック)……¥143,000
Ⓓ PWP-960LXT(エプソン、ワープロ)……¥128,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓔ OASYS Lite FROM10(富士通、ワープロ)……¥128,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓕ FD-55BR(増設FDD、PC-8801mkII用)……¥60,000➡ 67%OFF ¥19,800
Ⓖ FD-1157C(増設FDD、PC-9801VM0用)＋フロッピーケーブル……¥80,000➡ 69%OFF ¥25,000
Ⓗ TK-85(NEC、トレーニングワンボードコンピュータ、CPU8085使用)＋電源……¥38,000
Ⓘ MD2400A(オムロン、モデム、2400bps・1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……~~¥59,800~~
Ⓙ MD1200E(オムロン、モデム、1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……~~¥24,800~~
Ⓚ HS10R(オムロン、ハンディイメージスキャナ、64階調、PC用)……~~¥49,800~~
Ⓛ HP-11C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ)……¥12,000
Ⓜ HP-15C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機)……¥21,000
Ⓝ PC-8001mkII-01(NEC、漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)……¥32,000➡ 53%OFF ¥15,000

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 東映無線株式会社

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内
■マイコン・計測器・アンテナ
● ラジオセンター店／TEL03-253-0987(代)
● ラジオデパート店／TEL03-251-1014(代)
● テクノハウス東映／TEL03-253-9896(代)
■オーディオ・ビデオ・CD・LD
● 秋葉原駅前店／TEL03-253-5741(代)





金利！価格で挑戦！

比べて極めたニューシステム

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!! 0120−009898

お申し込みは今すぐお電話で!!

受付時間

AM 9:30
▼
PM 9:00

充実のサポート体制

全品長期保証付！
メーカー保証プラス当社保証１年
（商品により、メーカー半年保証、当社半年保証）

商品の組み合せ自由！
本誌に掲載してある以外の組み合わせも、お客様のプランに応じて行ないます。お気軽にお問合せ下さい。

超低金利クレジット。
お支払い回数が１回〜72回までの超低金利クレジットがお客様のご予算に合わせて簡単に組めます。
お支払いは６ヶ月後からスタートすることが出来ます。

ボーナス２回払いOK！
月々のお支払いはまったくナシ！お支払いは夏と冬のボーナスで……

代金引換システム。
現金でのお支払いの場合、商品到着時のお支払いでOK！

全国無料配送！
一部地域を除き、１週間以内に無料で商品をおとどけ致します。
（但し５万円以上の商品に限ります。）

配達日指定OK！
留守がちの方の為に、お客様のご都合に合わせて配達致します。日曜・祭日の配達もOK！

高額下取りサービス！
お手持ちのパソコンを下取りしてわずかな予算で新製品と買い換えることが出来ます。お支払いは６ヶ月後からスタートすることが出来ます。

夏のボーナス一括払いOK!!

全国を完全サポートするウェーブ・アイ

藤　沢	0466(43)1775	東　京	03（226）9286
		静　岡	0542(54)0696
		名古屋	052(581)4325
札　幌	011(771)4971	大　阪	06（362）5057
盛　岡	0196(24)3172	広　島	082(293)0811
仙　台	022(267)5371	福　岡	092(481)0502
新　潟	0252(75)5076	ＦＡＸ	0466(43)1265

18歳未満の方は、保護者と一緒にお電話下さい。

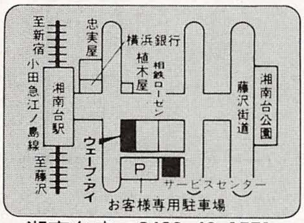
おハガキでのご注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかＴＥＬするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。

〒252
藤沢市湘南台一丁目一〇番地一号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

1. 住　所
2. 氏　名
3. 年　令
4. 電話番号
5. 保護者名　印
（20才未満の方）
6. 商品名
7. 支払い方法
月々　　円×　回
ボーナス　　円×　回

満足できる超特価＆超低金利が魅力です。

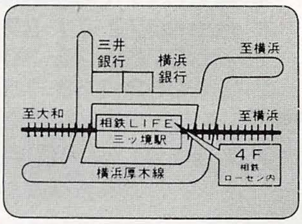


湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル

未来をクリエイトする
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台１−10−１



三ッ境店☎045-363-7044

振込銀行▶ 横浜銀行　湘南台支店　当座000467（株）ウェーブ・アイ

※１月の定休日　第二火曜日および19・20・21日

ベストセラーには、次代への責任があります。

32bit98、誕生。



PC-98XL² ダブル

いま、32ビットCPUの圧倒的パワーとPC-9800シリーズの豊かな資産が、大きく手をむすぶ。

プラン201 98XL ²純正基本セット TELにて

品名	価格
PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26㎜マルチスキャンタイプ、回転台付)	233,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
5インチ2HD×10枚	18,000円
定価合計	1,257,000円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
19,000円×36回	ボーナス68,200円×6回
15,000円×48回	ボーナス51,400円×8回
9,900円×60回	ボーナス58,500円×10回
17,100円×72回	ボーナス なし

プラン202 98XL ²本格ビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、マルチスキャンタイプ、回転台付)	233,000円
NM 9950(136ケタ、カラー漢字フリンター)	245,000円
NM-9032-02(カット紙の自動給紙)	38,000円
NM-9032-01(連続紙の給紙)	10,000円
NM-9036-11(ANKフォントカートリッジ)	20,000円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、データベース、グラフ)	98,000円
Lotus4word(ワーフロソフト)	25,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
EX-120(横型パソコンデスク、1200×700×680)	47,000円
PC-98XL2-06(縦置き台)	10,000円
5インチ2HD×10枚	18,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
定価合計	1,753,000円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
29,000円×36回	ボーナス71,100円×6回
24,900円×48回	ボーナス40,800円×8回
18,900円×60回	ボーナス45,200円×10回
23,100円×72回	ボーナス なし

プラン203 98XL ²純正本格セット TELにて

品名	価格
PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、マルチスキャンタイプ、回転台付)	233,000円
PC-PR406LP2(48ドットの高品質印字レーザープリンタ)	398,000円
PC-PR406LP2-02(ハガキフィーダー)	35,000円
PC-PR406LP-11(トナーセット約3000枚使用可)	6,500円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
EX-120(横型パソコンデスク、1200×700×680)	47,000円
PC-98XL2-06(縦置き台)	10,000円
5インチ2HD×10枚	18,000円
定価合計	1,753,500円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
25,000円×48回	ボーナス47,300円×8回
20,000円×60回	ボーナス44,500円×10回
18,000円×72回	ボーナス35,800円×12回
23,900円×72回	ボーナス なし

PC-9801VX21



明日のビジネス機能を備えたエクセレント16ビット。

プラン204 VX21お買得基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801VX21	433,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
MK MOUSE(バスマウス)	9,500円
定価合計	551,300円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス30,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,300円×8回
6,700円×60回	ボーナス なし

プラン205 VX 21本格派セット TELにて

品名	価格
PC-9801VX21	433,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度アナログCRT)	84,800円
PC-PR201TH(136桁カラー熱転写フリンター)	145,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚(3M・ディスケット)	24,000円
B4カット紙(100枚)	660円
定価合計	697,460円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,900円×36回	ボーナス26,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,500円×10回
8,000円×72回	ボーナス なし

プラン206 VX 21本格ワープロセット TELにて

品名	価格
PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度アナログCRT)	89,800円
PC-PR101TL(80桁カラー熱転写フリンター)	79,800円
フリンターケーブル	4,500円
PS98-011-HMW(MS-DOS Ver3.1 逐次変換対応)	18,000円
新・一太郎(ワーフロソフト)	58,000円
5インチ2HD×10枚(3M・ディスケット)	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	709,100円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス26,100円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,900円×10回
7,500円×72回	ボーナス なし

PC-9801VM21



確かな実績をさらに強化したパワフル16ビット。

プラン211 VM21純正基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854(0.39ミリ、4050文字CRT)	89,800円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
定価合計	503,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,900円×24回	ボーナス23,100円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,200円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

プラン212 VM21お買得ワープロセット

品名	価格
PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度アナログCRT)	84,800円
PC-PR102TL(80桁、熱転写漢字フリンター)	50,000円
新・一太郎(ワーフロソフト)	58,000円
5インチ2HD×10枚(3M・ディスケット)	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
ED-3000(ハソコンデスク、棚4段)	22,800円
定価合計	631,600円

特価399,800円

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス28,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス19,200円×10回
7,100円×72回	ボーナス なし

プラン213 VM21本格ビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度アナログCRT)	89,800円
VP-500PCセット(80桁、漢字フリンター)	85,000円
LOTUS1-2-3R2.1J(表計算、グラフ作成、データーベース)	98,000円
LOTUS 4WORD(ワーフロソフト)	25,000円
PC-9872(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚(3M・ディスケット)	24,000円
10インチ連続紙500枚	2,000円
定価合計	723,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス32,100円×6回
8,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
6,000円×60回	ボーナス23,600円×10回
8,600円×72回	ボーナス なし

プラン214 VM21実戦ビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-9801VM21	390,000円
PC-TV453N(0.35ミリ、TV付、チルトスタンド付)	138,000円
NM-9950II(136ケタ、24ドットカラー漢字フリンター)	245,000円
新・一太郎(ワーフロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
MK MOUSE(バスマウス)	9,500円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	924,900円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
13,900円×36回	ボーナス33,400円×6回
9,900円×48回	ボーナス31,300円×8回
7,900円×60回	ボーナス28,200円×10回
11,000円×72回	ボーナス なし

プラン207 VX21本格ビジネスセット

品名	価格
PC-9801VX21(本体特価412,000円)	433,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度アナログCRT)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁カラー熱転写フリンター)	83,800円
新・一太郎(ワーフロソフト)	58,000円
花子(図形フロセッサ)	58,000円
MK MOUSE(バスマウス)	9,500円
5インチ2HD×10枚(3M・ディスケット)	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
ED-3000(ハソコンデスク棚4段)	22,800円
定価合計	775,900円

特価499,800円

月額	ボーナス
9,500円×36回	ボーナス38,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス31,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス25,500円×10回
8,900円×72回	ボーナス なし

プラン208 VX21お買得ビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-9801VX21	433,000円
PC-TV453N(0.35ミリ、TV付、チルトスタンド付)	138,000円
AR-2415(136ケタ、24ドット漢字フリンター)	144,000円
フリンターケーブル	4,500円
Lotus1-2-3R2・1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
新・一太郎(ワーフロソフト)	58,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
MK MOUSE(バスマウス)	9,500円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	929,400円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス33,100円×6回
9,900円×48回	ボーナス26,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

プラン209 VX21実戦ビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-9801VX21	433,000円
PC-KD853(0.31ミリ、高解像度CRT)	118,000円
NM-9950II(136ケタ日本語カラーフリンター)	245,000円
NM-9032-02(カット紙の自動給紙)	38,000円
NM-9032-01(連続紙の給紙)	10,000円
NM-9032-03(ハガキの自動給紙)	20,000円
新・一太郎(ワーフロソフト)	58,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
15インチ連続紙(500枚)	2,400円
定価合計	1,074,400円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス47,100円×6回
12,000円×48回	ボーナス34,400円×8回
10,000円×60回	ボーナス28,800円×10回
12,900円×72回	ボーナス なし

プラン210 VX21超お買徳実戦ビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度アナログCRT)	89,800円
PC-PR201V2(136桁高速漢字フリンター、トラクターフィーダー付)	298,000円
PS98-011-HMW(MS-DOS Ver3.1逐次変換対応)	18,000円
LOTUS1-2-3R2.1J(表計算、グラフ作成、データーベース)	98,000円
新・一太郎(ワーフロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚(3M・ディスケット)	24,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
PD-22(ハソコンデスク、900×700×1,290、キャスター付き)	45,000円
定価合計	1,076,200円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
15,900円×36回	ボーナス41,000円×6回
12,900円×48回	ボーナス28,500円×8回
9,900円×60回	ボーナス28,900円×10回
12,800円×72回	ボーナス なし

PC-9801UX21



新シリーズ 9801UX21登場

プラン215 UX21お買得基本セット TELにて

品目	価格
PC-9801UX21	348,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度アナログCRT)	84,800円
3.5インチ2HD×10枚(ディスケット)	24,000円
MK MOUSE(バスマウス)	9,500円
定価合計	466,300円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス27,400円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス28,900円×8回
6,500円×60回	ボーナス なし

プラン216 UX21純正ワープロセット TELにて

品目	価格
PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度アナログCRT)	89,800円
PC-PR102TL(80桁、熱転写漢字フリンター)	50,000円
新・一太郎(ワーフロソフト)	58,000円
MK MOUSE(バスマウス)	9,500円
3.5インチ2HD×10枚(ディスケット)	24,000円
定価合計	579,300円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
3,000円×60回	ボーナス28,400円×10回
6,700円×72回	ボーナス なし

プラン217 UX21実戦ビジネスセット TELにて

品目	価格
PC-9801UX21	348,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度アナログCRT)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁カラー熱転写フリンター)	83,800円
PS98-011-HMW(MS-DOS Ver3.1 逐次変換対応)	18,000円
新・一太郎(ワーフロソフト)	58,000円
花子(図形フロセッサ)	58,000円
MK MOUSE(バスマウス)	9,500円
3.5インチ2HD×10枚(ディスケット)	24,000円
定価合計	684,100円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,900円×36回	ボーナス33,300円×6回
8,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス30,000円×10回
8,700円×72回	ボーナス なし

プラン218 UX21本格ビジネスセット TELにて

品目	価格
PC-9801UX21	348,000円
PC-TV352(0.39ミリ、TV付き、チルトスタンド付き)	115,000円
AR-2410(80桁、漢字フリンター)	114,000円
フリンターケーブル	4,500円
PS98-011-HMW(MS-DOS Ver3.1 逐次変換対応)	18,000円
LOTUS1-2-3R2.1J(表計算、グラフ作成、データーベース)	98,000円
新・一太郎(ワーフロソフト)	58,000円
MK MOUSE(バスマウス)	9,500円
3.5インチ2HD×10枚(ディスケット)	24,000円
定価合計	789,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
11,900円×36回	ボーナス30,800円×6回
8,000円×48回	ボーナス31,300円×8回
6,000円×60回	ボーナス30,100円×10回
9,600円×72回	ボーナス なし

PC-8801MA



12音源搭載による強力サウンド。1MタイプFDD内蔵。

プラン219 88MA純正基本セット TELにて

品目	価格
PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンフ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
定価合計	340,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
6,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
3,900円×36回	ボーナス21,200円×6回
3,000円×48回	ボーナス16,600円×8回
4,800円×60回	ボーナス なし

プラン220 88MAワープロ入門セット TELにて

品目	価格
PC-8801MA	198,000円
PC-KD855(0.41ミリ、アナログCRT)	69,800円
PC-PR102TL(80桁、熱転写フリンター)	50,000円
スーハー春望フライマリー2(ワーフロソフト)	17,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2HD×10枚(3M・ディスケット)	24,000円
定価合計	369,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
6,900円×24回	ボーナス24,000円×4回
3,900円×36回	ボーナス21,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,100円×8回
4,800円×60回	ボーナス なし

プラン221 88MAお買得ワープロセット 34%引

品目	価格
PC-8801MA(本体特価188,000円)	198,000円
CMT-146L(4050文字、アナログCRT)	89,800円
PC-PR101TL(日本語カラーフリンター)	79,800円
ユーカラart(ワーフロソフト)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2HD×10枚	18,000円
定価合計	425,400円

特価278,000円

月々	ボーナス
8,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
5,800円×36回	ボーナス18,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
5,600円×60回	ボーナス なし

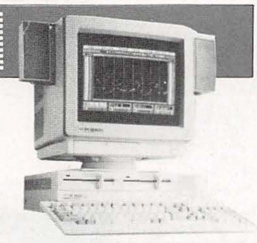
プラン222 88MA本格ワープロセット TELにて

品目	価格
PC-8801MA	198,000円
PC-KD862(アナログCRT)	99,800円
PC-PR101TL2(80桁カラー熱転写フリンター)	83,800円
Shogun(ワーフロソフト)	34,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
ED-3000(ハソコンディスク、棚4段)	22,800円
定価合計	473,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス29,800円×4回
7,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス24,900円×8回
6,700円×60回	ボーナス なし

PC-8801FA・FH



12音源搭載による強力サウンド 新88シリーズFA登場。

プラン223 88FAお買得基本セット TELにて

品目	価格
PC-8801FA	168,000円
PC-KD855(0.41ミリ、アナログCRT)	69,800円
5インチ2D×10枚(3M)	17,000円
定価合計	254,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×18回	ボーナス23,200円×3回
4,000円×24回	ボーナス26,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス17,500円×6回
4,600円×48回	ボーナス なし

プラン224 88FA純正基本セット TELにて

品目	価格
PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2D×10枚(3M)	17,000円
定価合計	303,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,900円×18回	ボーナス25,300円×3回
5,900円×24回	ボーナス22,300円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,900円×6回
5,100円×48回	ボーナス なし

プラン225 88FAミュージックセット TELにて

品目	価格
PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンフ内蔵、スピーカー、回転台付き)	118,000円
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
定価合計	326,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,900円×18回	ボーナス28,700円×3回
5,700円×24回	ボーナス29,900円×4回
3,200円×36回	ボーナス24,900円×6回
5,700円×48回	ボーナス なし

プラン226 88FAお買得ワープロセット 38%引

品目	価格
PC-8801FA(本体特価160,000円)	168,000円
CMT-146L(4050文字、アナログCRT)	89,800円
PC-PR102TL(80桁、熱転写フリンター)	50,000円
ユーカラmini(ワーフロソフト)	9,800円
5インチ2D×10枚(3M)	17,000円
ED-3000(縦型パソコンデスク)	22,800円
定価合計	357,400円

特価219,800円

月々	ボーナス
9,900円×18回	ボーナス23,100円×3回
6,700円×24回	ボーナス19,800円×4回
3,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
5,400円×48回	ボーナス なし

プラン227 88FAオーディオビジュアルセット TELにて

品目	価格
PC-8801FA	168,000円
PC-TV352(0.39ミリ、TV付、アートボード対応)	115,000円
PC-PR101TL2(80桁カラ熱転写フリンター)	83,800円
PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800円
PS88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2D×10枚(3M)	17,000円
定価合計	472,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,900円×24回	ボーナス31,900円×4回
5,900円×36回	ボーナス27,600円×6回
3,900円×48回	ボーナス25,500円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

プラン228 88FH超お買得純正基本セット TELにて

品目	価格
PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD862(0.39ミリ、アートボード対応)	99,800円
5インチ2D×10枚(3M・ディスケット)	17,000円
定価合計	284,800円

ハイドライドIII(ゲームソフト)サービス

特価169,800円

月々	ボーナス
6,000円×18回	ボーナス24,000円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス14,600円×6回
4,200円×48回	ボーナス なし

プラン229 88FH超お買得ワープロセット 46%引

品目	価格
PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD862(アートボード対応)	99,800円
PC-PR102TL(80桁、熱転写フリンター)	50,000円
スーハー春望フライマリー2(ワーフロソフト)	17,800円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	352,600円

ハイドライドIII(ゲームソフト)サービス

特価189,800円

月々	ボーナス
8,000円×18回	ボーナス23,200円×3回
6,000円×24回	ボーナス19,100円×4回
4,000円×36回	ボーナス14,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

PC-88VA

16ビットのパワーが、描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。

プラン230 88VA純正基本セット TELにて

品名	価格
PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボート対応)	99,800円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
定価合計	421,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,500円×24回	ボーナス23,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス19,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,000円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

プラン232 88VAアートセット TELにて

品名	価格
PC-88VA	298,000円
PC-KD862(0.39ミリ、アートボード対応、アナログCRT)	99,800円
PC-PR101TL(80桁カラー熱転写フリンター)	79,800円
PC-88VA-11(スーハーインホース、テジタイズ機能)	39,800円
PS88-VA101-HMW(アニメフレーマ)	28,000円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
定価合計	569,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,900円×36回	ボーナス26,500円×6回
5,900円×48回	ボーナス21,900円×8回
7,900円×60回	ボーナス なし

プラン231 88VAワープロセット 33%引

品名	価格
PC-88VA(本体特価283,000円)	298,000円
PC-KD862(4050文字、アートボート対応)	99,800円
TR-24CL(24ドット、カラー熱転写フリンタ)	69,800円
フリンターケーフル	4,500円
ユーカラVA(ワーフロ、アート機能・通信機能)	36,000円
ED-3000(縦型ハソコンテスク)	22,800円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
定価合計	554,900円

特価369,800円

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス27,800円×6回
4,900円×48回	ボーナス25,000円×8回
3,900円×60回	ボーナス22,100円×10回
6,600円×72回	ボーナス なし

プラン233 88VAビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-88VA	298,000円
PC-TV352(0.39ミリ、TV内蔵、アートボート対応)	115,000円
PC-PR101TL(80桁、カラー熱転写フリンター)	79,800円
P1(ワーフロ、図形編集)	40,000円
イメージターボ88(ハンディスキャナ)	34,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	591,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,700円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス30,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,300円×72回	ボーナス なし

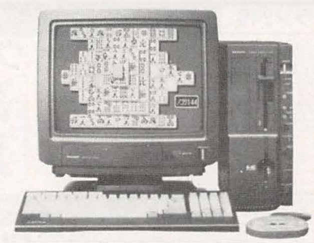
X1 turbo Z II

NEW Z-BASICを
搭載して、
新しく生まれ変わった。
まさに最強の
8ビットマシン。



パソコンテレビ X1 twin

HEシステムを
内蔵し、
Xシリーズ新境地
を開く入門機です。



プラン234 ターボZ II純正基本セット TELにて

品名	価格
CZ-881CB	179,800円
CZ-880DBK(カラーCRT、TV内蔵)	109,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	313,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×24回	ボーナス20,700円×4回
3,800円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス なし

プラン236 X1ツイン純正基本セット TELにて

品名	価格
CZ-830CB	99,800円
CZ-830DB(カラーCRT、TV付き)	98,000円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	214,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
6,500円×18回	ボーナス21,000円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス14,600円×6回
4,200円×48回	ボーナス なし

プラン235 ターボZ II純正ワープロセット TELにて

品名	価格
CZ-881CB	179,800円
CZ-880DBK(カラーCRT、TV内蔵)	109,800円
CZ-8PC2(80桁、カラー熱転写フリンター)	69,800円
Shogun(ワーフロ、表計算、データベース)	34,800円
A4カット紙500枚	2,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	420,200円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
4,200円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし

プラン237 X1ツイン純正本格セット TELにて

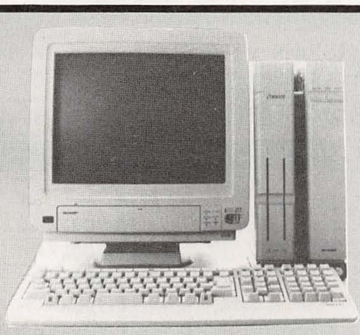
品名	価格
CZ-830CB	99,800円
CZ-830DB(カラーCRT、TV付き)	98,000円
CZ-8PC2(80桁、カラー熱転写フリンター)	69,800円
A4カット紙500枚	2,000円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	286,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,900円×18回	ボーナス21,200円×3回
6,500円×24回	ボーナス20,000円×4回
3,500円×36回	ボーナス19,800円×6回
5,200円×48回	ボーナス なし

X68000 ブラックタイプ新登場!

個人のワークステーション。16ビットの理想を追求した



プラン238 X68000基本セット TELにて

品名	価格
CZ-600CE(本体+キーボード)	369,000円
CZ-600DE(15型カラーディスプレイテレビ)	129,800円
定価合計	498,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス20,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,100円×10回
6,400円×72回	ボーナス なし

当店はX68000の
認定販売店です。
電話にてお確かめ下さい。

お申込みは今すぐお電話で ▶ AM9:30~PM9:00
電話一本即納!
料金無料のフリーダイヤルをご利用下さい。0120-009898

藤沢	0466(43)1775	新潟	0252(75)5076	大阪	06(362)5057
札幌	011(771)4971	東京	03(226)9286	広島	082(293)0811
盛岡	0196(24)3172	静岡	0542(54)0696	福岡	092(481)0502
仙台	022(267)5371	名古屋	052(581)4325	FAX	0466(43)1265

※18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

Macintosh™ Plus



人の思考をさまたげない使いやすさと、お求めやすい価格。マッキントッシュのベーシックモデル。

プラン250　マッキントッシュプラス基本セット　TELにて

品名	価格
マッキントッシュプラス(J)	398,000円
アップル3.5ドライブ(800KB外部ディスク)	76,000円
定価合計	474,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス18.500円×6回
6,000円×48回	ボーナス20.300円×8回
4,000円×60回	ボーナス22.900円×10回

プラン251　マッキントッシュプラスバンドルセット　TELにて

品名	価格
マッキントッシュプラス(J)	398,000円
イメージライタII(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
アップル3.5ドライブ(800KB外部ディスク)	76,000円
定価合計	593,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×48回	ボーナス22.500円×8回
6,000円×60回	ボーナス22.700円×10回
5,000円×72回	ボーナス21.300円×12回
8,500円×72回	ボーナス　なし

Macintosh™ SE



ビジネスニーズに応える、パワー・スピード・発展性。新たに設計したニューモデル。

プラン252　マッキントッシュSE(FDモデル)セット　TELにて

品名	価格
マッキントッシュSE(FDモデル)	598,000円
イメージライターII(J)(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ピンケーブル	6,000円
Egword(日本語ワードプロセッサ)	59,800円
アップルカナキーボード	30,000円
定価合計	806,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×48回	ボーナス35.500円×8回
8,000円×60回	ボーナス31.700円×10回
11,600円×72回	ボーナス　なし

プラン253　マッキントッシュSE(HDモデル)セット　TELにて

品名	価格
マッキントッシュSE(HDモデル)	748,000円
イメージライターII(J)(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ピンケーブル	6,000円
マイクロソフトエクセル(J)	98,000円
アップルカナキーボード	30,000円
定価合計	995,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×48回	ボーナス45.700円×8回
10,000円×60回	ボーナス38.100円×10回
16,300円×60回	ボーナス　なし
14,200円×72回	ボーナス　なし

遊びに！勉強に！FDD内蔵タイプも登場。最新MSX2パソコン！

Panasonic A1 MK II

プラン254　A1mkII基本セット　TELにて

品名	価格
FS-A1MK2	29,800円
TH-14G1(TV付きカラーCRT)	66,000円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	98,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,300円×12回	ボーナス　なし
5,000円×18回	ボーナス　なし
3,800円×24回	ボーナス　なし

HIT BIT MSX2 HB-F1XD



大容量の3.5インチFDD内蔵。JIS配列キーボード。

Panasonic A1F

プラン255　A1F基本セット　TELにて

品名	価格
FS-A1F(フロッピー搭載)	54,800円
TH-14G1(TV付きカラーCRT)	66,000円
FS-JS222(連射式ジョイハッド)	2,500円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	126,300円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
6,500円×18回	ボーナス　なし
5,000円×24回	ボーナス　なし
3,500円×36回	ボーナス　なし

プラン256　F1XD基本セット　TELにて

品名	価格
HB-F1XD(フロッピー搭載)	54,800円
TH-14G1(TV付きカラーCRT)	66,000円
HBK-0821(RGBケーブル)	3,500円
定価合計	124,300円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,600円×12回	ボーナス　なし
6,600円×18回	ボーナス　なし
3,600円×36回	ボーナス　なし

中古品コーナー（在庫の無い商品に関しては御予約受承ります。）

即金買取り！高価買取り！

品名	価格
PC-9801VM2	特価218,000円
PC-8801mkII/30	特価 49,800円
PC-8801mkIIMR	特価120,000円
PC-8801FH/30(新同)	特価 99,800円
PC-8801mkIISR/30	特価 98,000円
FM-77L2	特価 53,000円
MZ-2521(1D22セット)	特価 99,800円
CZ-880CB(X1ターボZ)	特価135,000円
CZ-850CR(X1ターボ/10)	特価 38,000円
CZ-820C(X1G/10)	特価 35,000円
MZ-1P17(新同)	特価 48,000円
CZ-8PC1(熱転写漢字プリンター)	特価 35,000円
PC-PR406(熱転写漢字プリンター)	特価38,000円
PC-PR101T(24ドットカラー熱転写プリンター)	特価32,000円
各種16ドットグラフィックプリンター	特価12,000円
MB27331(FM用、4,050文字CRT)	特価35,000円
2,000文字カラーCRT	20,000円より

※中古品の在庫価格の変動がありますので、ご了承下さい。
※下取り、買取りもいたします。お電話でお問合せ下さい。

お申込みは今すぐお電話で　電話一本即納！

▶ AM9:30～PM9:00

料金無料のフリーダイヤルをご利用下さい。0120-009898

地域	電話
藤沢	0466(43)1775
札幌	011(771)4971
盛岡	0196(24)3172
仙台	022(267)5371
新潟	0252(75)5076
東京	03(226)9286
静岡	0542(54)0696
名古屋	052(581)4325
大阪	06(362)5057
広島	082(293)0811
福岡	092(481)0502
FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!! ☎03(797)-1221

COMPUTER BANK

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

PC-8801MA PC-8801FA

暮らしを広げる多彩な機能。
触れるだけで、新しい発見、そして感動が生まれる

☆ご注文NO. **A-105**
"ステレオ12音源、憧れのサウンド機能と、連文節変換等の高度な日本語機能をプラスした先鋭マシンPC-8801MA"

NEC PC-8801MA	¥198,000
現金特別価格	~~¥198,000~~

大特価にて提供中

①**¥5,000**×24回〔ボーナス〕¥14,000×4回
②**¥7,000**×18回〔ボーナス〕¥16,000×3回
③**¥7,400**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-106**
"PC-8801MAディスプレイ特別セット"

NEC PC-8801MA	¥198,000
NEC PC-KD863S(スピーカ付カラーディスプレイ)	¥118,000
合計標準価格	¥316,000
現金特別価格	~~¥316,000~~

大特価にて提供中

①**¥ 5,000**×36回〔ボーナス〕¥19,000×6回
②**¥ 8,000**×24回〔ボーナス〕¥22,000×4回
③**¥11,700**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-107**
"鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源と、リアルな音を録音、再生できるデジタルサンプリング機能を搭載した高感度マシンPC-8801FA"

NEC PC-8801FA	¥168,000
現金特別価格	~~¥168,000~~

大特価にて提供中

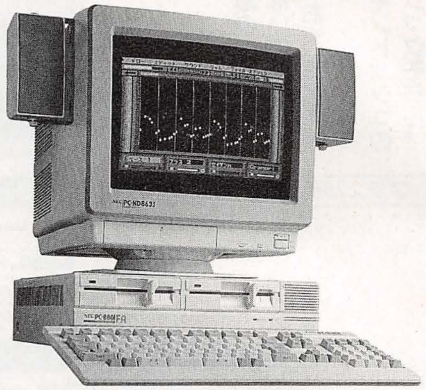
①**¥4,000**×24回〔ボーナス〕¥14,000×4回
②**¥6,000**×18回〔ボーナス〕¥14,000×3回
③**¥6,200**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-108**
"PC-8801FAディスプレイ特別セット"

NEC PC-8801FA	¥168,000
NEC PC-KD863S(スピーカ付カラーディスプレイ)	¥118,000
合計標準価格	¥286,000
現金特別価格	~~¥286,000~~

大特価にて提供中

①**¥ 5,000**×36回〔ボーナス〕¥15,000×6回
②**¥ 8,000**×24回〔ボーナス〕¥16,000×4回
③**¥10,600**×24回〔ボーナス〕無し



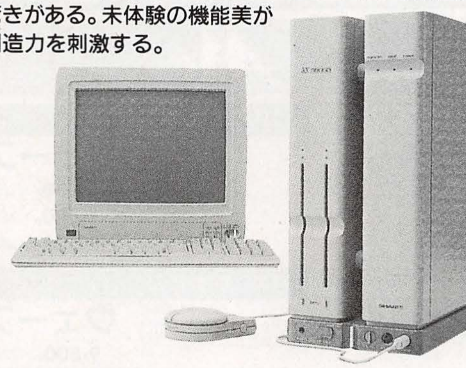
・高性能CPUμPD70008AC-8(8/4MHZ)を搭載の高速処理。
・ステレオ12音源とリアルな音を録音、再生できるデジタルサンプリン グ機能メインメモリに192Kバイト(64Kバイト)を実装。
・日本語変換機能を強化。

どこよりもお得な 高額下取りセール 実施中!

PC-8801FAをご購入の場合 下取機種	下取差額	PC-8801MAをご購入の場合 下取機種	下取差額
FM NEW7	+¥124,000	FM NEW7	+¥148,000
PC-8001MKⅡ	+¥128,000	PC-8001MKⅡ	+¥152,000
PC-8801+漢字ROM	+¥117,000	PC-8801+漢字ROM	+¥141,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥ 89,000	PC-8801MKⅡ model 30	+¥113,000

"ついにベールが剥された!"

68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な驚きがある。未体験の機能美が創造力を刺激する。



X68000

☆ご注文NO. **A-87**
"未来派16ビット機X68000フィーバーがやって来る。!"

SHARP CZ-600C(マウス・トラックボール)	¥369,000
SHARP CZ-600D	¥129,800
合計標準価格	~~¥498,800~~

大特価にて提供中

①**¥5,000**×48回〔ボーナス〕¥29,000×8回
②**¥7,500**×42回〔ボーナス〕¥21,000×7回
③**¥9,800**×48回〔ボーナス〕無し

当社は、X68000の販売認定店です。

今買うと、Xフロッピーホルダーと純正5インチ2HDブランクディスケット10枚プレゼント!

☆ご注文NO. **S-48**
サムシンググッド
超高性能 統合型スプレッドシート **Kamikaze**(神風)

"表計算・グラフ作成・データベース機能を一体化し、豊富な表現力と関数群を備え、高速処理、マウス対応で初心者の方からプロフェッショナルの方まで、幅広くご使用になれます。"

(X68000用統合型スプレッドシート) ¥68,000
①**¥3,500**×18回 ②**¥5,100**×12回

機能美あふれるハイコンパクト設計。32ビットへの移行がスムーズに行える将来性を見越した68000CPUを採用。メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備(最大12Mバイト)し、クロックも10MHzとハイスピードです。又アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512モードで同時発色の上、新開発スプライトIC採用で緻密でスムーズな動きの本格C.Gが楽しめます。ステレオタイプの8オクターブ8重和音FM音源を採用し、L・R2チャンネルのオーディオ出力を使えば、ダイナミックなシンセサイザーサウンドの世界が拡がります。もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装。日本語処理機能も強力です。

"マルチアーティストマシン"

X1 turbo ZⅡ

☆ご注文NO. **A-114**
"話題のNEW Z-BASIC搭載の強力マシン X-1turbo ZⅡ"

SHARP CZ-881CBK	¥179,800
SHARP CZ-830DBK(カラーディスプレイTV)	¥ 98,000
合計標準価格	~~¥277,800~~

大特価にて提供中

①**¥ 4,500**×36回〔ボーナス〕¥17,000×6回
②**¥ 7,000**×24回〔ボーナス〕¥20,000×4回
③**¥10,400**×24回〔ボーナス〕無し

・NEW Z-BASIC(CZ-8FB03)の搭載で4096色マルチモード64色2画面合成、8重和音FM音源、ビデオデジタイズ機能などをフルサポートされています。
・内部は、さらにバンクRAMを64Kバイトを追加し、512KBバンクメモリを標準でサポートされました。
・複雑な入力も簡単に操作できるマウスを標準装備。
・大容量、1Mバイトディスクドライブ2基内蔵。



◎X-1turbo ZⅡ 発売記念特別プレゼント 受付期間 1月18日〜2月10日
今買うとdBソフトスーパー春望ビジネス(ワープロソフト)¥29,800とXフロッピーホルダーと純正5インチ2HDブランクディスケット10枚の3点をプレゼント!

X1 twin "HEシステム(PCEngine)搭載で楽しさ2倍



☆ご注文NO. **A-115**
"twincomコンピュータX-1twin"

SHARP CZ-830CBK	¥ 99,800
SHARP CZ-820DB(カラーディスプレイTV)	¥ 79,800
合計標準価格	~~¥179,600~~

大特価にて提供中

①**¥3,500**×24回〔ボーナス〕¥13,000×4回
②**¥5,000**×18回〔ボーナス〕¥14,000×3回
③**¥7,300**×18回〔ボーナス〕無し

今買うとXフロッピーホルダーと純正5インチ2Dブランクディスケット10枚プレゼント!

・HEシステム(PC Engine)を内蔵してゲーム機とパソコンのあいだを埋めたニューモデル。Joyカードも標準装備。
・HEシステムモード・X-1モード・又、同時に両方を動作可能。
・5インチ・320Kバイトディスクドライブを1基搭載、スーパーインポーズ機能内蔵。

どこよりもお得な 高額下取りセール 実施中!

X-1turboZⅡセットをご購入の場合 下取機種	下取差額	X-1twinセットをご購入の場合 下取機種	下取差額
X-1F model 20	+¥197,000	X-1F model 20	+¥94,600
X-1turbo model 30	+¥182,000	X-1turbo model 30	+¥79,600
FM-77L2	+¥187,000	FM-77L2	+¥84,600
PC-8801MKⅡSR model 30	+¥157,000	PC-8801MKⅡ model 30	+¥54,600

※その他の商品も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

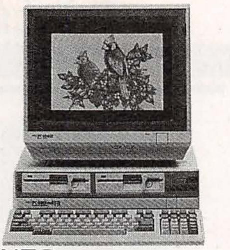
超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221



PC-8001MKⅡSR 新品
¥108,000➡ ***¥16,000***



NEC
PC-8801
¥228,000➡ ***¥22,000***
PC-8801＋漢字ROM
¥266,000➡ ***¥25,000***



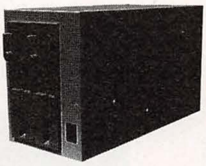
NEC
PC-8801MKⅡSR/30
¥258,000➡ ***¥95,000***
PC-8801MKⅡFR/30
¥178,000➡ ***¥88,000***
PC-8801MKⅡMR
¥238,000➡ ***¥95,000***



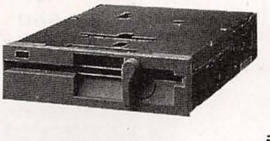
NEC
PC-9801F2
¥398,000➡ ***¥108,000***



和知電子
MKマウス 新品
(PC-9801シリーズ用ハスマウス、PC-9872Kコンハチ品)
¥9,800➡ ***¥4,800***
MKマウスⅡ(ブラックマウス)
(PC-8801シリーズ用マウス、88/MSX/FMAV用マウス)
¥7,800➡ ***¥5,200*** 新品



SNE
SNE2 新品
(PC-9801シリーズ用5"2HDフロッピーディクス、NEC純正ドライブユニット使用、PC-8831-MWコンパチ品)
¥118,000➡ ***¥64,800***
INTER-8 新品
(PC-9801シリーズ用1MB I/Fボード、PC-9801-15コンパチ品)
¥24,800➡ ***¥15,000***



TEAC
FD-55BV 新品
(PC-8801MKⅡ・MKⅡSR用 増設ディスクドライブ)
¥60,000➡ ***¥22,800***
¥65,000➡ ***¥26,800***
(FR用ケーブル付)



和知電子・ロジテック
128KB RAMボード 新品
(PC-9801U2・UV2・VF2用)
¥11,000➡ ***¥6,800***
256KB RAMボード 新品
¥19,800➡ ***¥9,800***
512KB RAMボード 新品
¥29,800➡ ***¥14,800***

NEC

本体

品名	定価	価格
PC-6001MKⅡ	¥84,800➡	¥ 10,000
PC-8001	¥168,000➡	¥ 10,000
PC-8001MKⅡ	¥123,000➡	¥ 12,000
PC-8001MKⅡSR	¥108,000➡	¥ 15,000
PC-8001MKⅡSR 新品	¥108,000➡	¥ 16,000
PC-8201(ハンドヘルドコンピュータ)	¥138,000➡	¥ 38,000
PC-8801	¥228,000➡	¥ 22,000
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000➡	¥ 25,000
PC-8801MKⅡ/10	¥168,000➡	¥ 35,000
PC-8801MKⅡ/20	¥225,000➡	¥ 48,000
PC-8801MKⅡ/30	¥275,000➡	¥ 58,000
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000➡	¥ 95,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥168,000➡	¥ 88,000
PC-8801MKⅡMR	¥238,000➡	¥ 95,000
PC-8801FH/30	¥168,000➡	¥ 98,000
PC-9801	¥298,000➡	¥ 38,000
PC-9801F2	¥398,000➡	¥108,000
PC-9801U2	¥298,000➡	¥ 88,000
PC-9801VF2	¥348,000➡	¥148,000
PC-9801VM2	¥415,000➡	¥228,000
PC-98XA/1	¥575,000➡	¥128,000
PC-98XA/2	¥695,000➡	¥168,000
PC-100/10	¥398,000➡	¥ 42,000
PC-100/20	¥448,000➡	¥ 48,000
PC-100/30	¥558,000➡	¥ 58,000

ディスプレイ

品名	定価	価格
PC-60M43(14インチカラーディスプレイ)	¥65,800➡	¥ 18,000
PC-8047(アンバーイエローディスプレイ)	¥46,800➡	¥ 12,000
PC-KD852(14インチ4050字アナログ)	¥99,800➡	¥ 48,000
PC-KD651(PC100専用カラーディスプレイ)	¥198,000➡	¥ 42,000
N5923(ハイレゾ専用ディスプレイ)	¥235,000➡	¥ 78,000

フロッピーディスク

品名	定価	価格
PC-6031(6000シリーズ用ディスクドライブ)	¥89,800➡	¥ 20,000
PC-6032(6031拡張用)	¥59,800➡	¥ 12,000
TEAC/FD55BV(8801MK2増設用FDD、色・グレー) 新品	¥60,000➡	¥ 22,800
SNE/SNE2(PC-9801シリーズ用、5"2HD×2フロッピーディスク、NEC純正ドライブ使用、PC-9831-MWコンパチ品) 新品	¥118,000➡	¥ 64,800
PC-8031-1V(5インチ1D1ドライブ)	¥168,000➡	¥ 15,000
PC-8032(8031拡張用)	¥178,000➡	¥ 12,000
PC-8031-2W(5インチ2D2ドライブ)	¥288,000➡	¥ 35,000
PC-80S31(両面倍密2ドライブ)	¥168,000➡	¥ 42,000
PC-80S32(拡張用両面倍密2ドライブ) 新品同様	¥155,000➡	¥ 35,000
PC-9831-UW(3.5インチ両面倍密2ドライブ)	¥120,000➡	¥ 52,000
PC-9831-4W(5インチ2DD2ドライブ)	¥198,000➡	¥ 58,000
PC-8881(8インチ2D2ドライブ)	¥442,000➡	¥ 78,000
PC-8882(8881仕様)	¥400,000➡	¥ 58,000
PC-9881(8インチ2ドライブ)	¥320,000➡	¥ 58,000
PC-98H31(5MBハードディスク)	¥448,000➡	¥ 58,000
PC-98H32(拡張用5MBハードディスク)	¥398,000➡	¥ 48,000

プリンタ

品名	定価	価格
PC-2021(サーマルプリンタ)	¥23,800➡	¥ 8,000
PC-6021(40桁サーマルプリンタ)	¥49,800➡	¥ 10,000
PC-6022(カラープロッタプリンタ)	¥39,800➡	¥ 10,000
PC-8024(10インチドットプリンタ)	¥128,000➡	¥ 32,000
PC-8821(16ドットプリンタ)	¥198,000➡	¥ 30,000
PC-8822(10インチ18ドットプリンタ)	¥234,000➡	¥ 38,000
PC-8824(80桁熱転写プリンタ)	¥128,000➡	¥ 22,000
PC-PR405(80桁漢字熱転写プリンタ)	¥69,800➡	¥ 28,000
PC-PR406(80桁カラー漢字熱転写プリンタ) 新品	¥99,800➡	¥ 49,800
PC-PR101T(24ドット漢字熱転写)	¥108,000➡	¥ 42,000

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い！★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

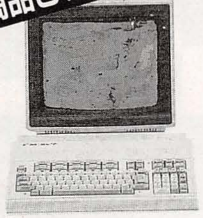
コンピュータバンク
株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間／AM9:30〜PM9:30 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

全商品6ヶ月保証付



富士通
MB25010 (FM7)
¥126,000➡ ***¥12,000***
MB25015 (FMnew7)
¥99,800➡ ***¥15,000***



EPSON
HC-88 新品
(タッチ16キーボード)
¥298,000➡ ***¥49,800***



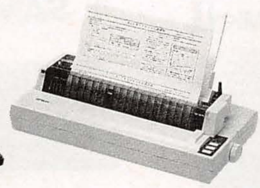
ブラザー
M-1024ⅡP/X 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥107,300➡ ***¥64,800***
M-1724P 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥155,500➡ ***¥84,800***



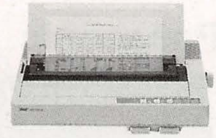
スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥74,700➡ ***¥39,800***



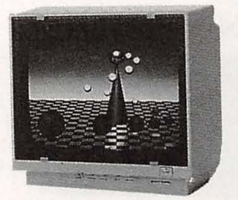
SHARP
WD-200
(ポータブルワープロ、A4サイズ・24ドットプリンタ付)
¥109,000➡ ***¥13,800***



VP-135K 新品同様
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用カートリッジ、#7623、PC用プリンタケーブル付)
¥165,500➡ ***¥84,800***



スター
AR-2410 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥114,000➡ ***¥64,800***
AR-2415 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥144,000➡ ***¥69,800***



サンヨー
CMT-146L 新品限定品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGBカラー、PC用アナログケーブル付き)
¥89,800➡ ***¥49,800***

CZ-820D (14インチ2000字RGBTV) 新品同様 ····· ¥79,800➡ ***¥39,800***

その他特選極上品コーナー

- CZ-8PP2(S) (カラープロッタプリンタ) 新品 ······ ¥54,800➡ ***¥15,000***
- CZ-8VC (X-1用RFビデオコンバータ) 新品 ······ ¥15,800➡ ***¥13,800***
- MZ-1P09 (MZ-1500用カラープロッタプリンタ) 新品 ···· ¥47,600➡ ***¥25,000***
- MZ-1P17 (E・B) (80桁カラー漢字サーマルプリンタ X-1用ケーブル付) 新品 ¥76,600➡ ***¥42,800***
- MZ-1P17 (E・B) (80桁カラー漢字サーマルプリンタ MZ2500用ケーブル付) 新品 ¥76,600➡ ***¥46,800***
- CZ-8PK2 (10インチ9ドット漢字プリンタ) 新品 ······ ¥134,800➡ ***¥29,800***

FUJITSU

- MB-25010 (FM-7) ······ ¥126,000➡ ***¥12,000***
- MB25015 (FM-new7本体) ······ ¥99,800➡ ***¥12,000***
- FM77AV-1 ······ ¥128,000➡ ***¥58,000***
- FM77AV-2 ······ ¥158,000➡ ***¥68,000***
- FM77AV20-2 ······ ¥168,000➡ ***¥78,000***
- FM77AV40 ······ ¥228,000➡ ***¥108,000***
- MB25410 (FM16βSD) ······ ¥350,000➡ ***¥128,000***
- MB25420 (FM16βFD) ······ ¥425,000➡ ***¥148,000***

SEIKOSHA

- GP-500F (FM用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 ¥56,800➡ ***¥22,800***
- GP-500MX (MSX用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品・¥56,800➡ ***¥22,800***
- GP-550M (PC用16ドット漢字プリンタ) ······ ¥89,800➡ ***¥25,000***
- GP-550E (80桁16ドット漢字プリンタ) ······ ¥119,800➡ ***¥22,000***
- GP-700M (10インチカラーグラフィックプリンタ) ······ ¥99,800➡ ***¥18,000***
- SP-800M (PC用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 ··· ¥70,800➡ ***¥29,800***
- SP-800F (FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 ··· ¥70,800➡ ***¥29,800***

EPSON

- PC-286STD (BASIC ROM付) 新品同様 ······ ¥357,000➡ ***¥248,000***
- HC-88 (タッチ16キーボード) 新品 ······ ¥298,000➡ ***¥49,800***
- HDD-20S (20MBハードディスク、PC用I/Fボード、ケーブル付き) 新品・¥198,000➡ ***¥148,000***
- MP-80K (汎用) ······ ¥189,000➡ ***¥22,000***
- RP-80 (10インチ9ドットプリンタ) ······ ¥89,000➡ ***¥20,000***
- UP-130K (汎用) ······ ¥290,000➡ ***¥48,000***
- RP-80F/TⅡK (漢字プリンタ) ······ ¥129,000➡ ***¥35,000***
- P-40 (HCシリーズ用40桁サーマルプリンタ) ······ ¥25,000➡ ***¥12,000***
- SP-80 (10インチドットプリンタROM付) ······ ¥62,800➡ ***¥25,000***
- AP-80K (80桁カラー漢字プリンタ) ······ ¥69,800➡ ***¥32,000***
- AP-80EXPC (80桁カラー漢字熱転写プリンタ) 新品同様 ··· ¥69,800➡ ***¥48,000***
- VP-80K (24ドット漢字プリンタ) ······ ¥160,000➡ ***¥52,000***
- VP-130K (24ドット漢字プリンタ) ······ ¥190,000➡ ***¥68,000***
- VP-135K (15インチ24ドット漢字プリンタ、PCカートリッジ付) 新品同様 ···· ¥158,000➡ ***¥84,800***
- SR-120S (300/1200全二重モデム・ケーブル付) 新品限定品・¥29,800➡ ***¥24,800***

LOGITEC

- LFD-562 (PC用5インチ2DD2ドライブ) ······ ¥148,000➡ ***¥52,000***
- LFD-880 (PC用8インチ2ドライブ) ······ ¥223,000➡ ***¥78,000***
- LHD-32N (PC用20MBハードディスク、I/F・ケーブル付) ··· ¥158,000➡ ***¥118,000***

その他

- ユーステック/SP-520 (98シリーズ用20Mハードディスク) 新品 ······ ¥98,000➡ ***¥79,800***
- ユーステック/SP-540 (98シリーズ用40Mハードディスク) 新品 ··· ¥145,000➡ ***¥128,000***
- SHARP/WD-200 (ポータブルワープロ、80桁24ドットプリンタ付) ··· ¥109,000➡ ***¥13,800***
- ビクター/HC-90 (MSX2、1MBディスクドライブ×1、アナログRGB、RF付き) 新品同様 ¥168,000➡ ***¥89,800***
- アイテム/HARD DISK 3020 (20MBハードディスクユニット、I/Fボード、ケーブル付き) 新品 ¥168,000➡ ***¥128,000***
- ブラザー/M-1024ⅡP/X (10インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付) 新品・¥127,300➡ ***¥64,800***
- スター/TR-24CL (PC-用80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、ケーブル付き) 新品 ¥74,700➡ ***¥39,800***
- ブラザー/M-1724P (15インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付) 新品 ¥155,500➡ ***¥84,800***
- スター/AR-2410 (10インチ24ドット漢字プリンタ) 新品 ·· ¥114,000➡ ***¥64,800***
- スター/AR-2415 (15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品 ·· ¥144,000➡ ***¥69,800***
- 和知電子/MK1100PC用 (PC用TVコンバータ) 新品・¥12,800➡ ***¥9,500***
- 和知電子/MK1100FM用 (FM用TVコンバータ) 新品 ¥12,800➡ ***¥9,800***
- SANYO/PHC-DRⅡ (データレコーダ) 新品 ······ ¥12,800➡ ***¥9,500***
- MSX各種 ***¥10,000~***
- データレコーダ各種 ***¥5,000~***

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク
株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30~PM9:30 年中無休

- **全商品保証付** 6ヶ月の保証期間だから安心です。
- **全国無料配送** 全国どこでも配達料はいただきません。
- **高額下取り** 少ない予算で買いかえもラクラク。
- **代金引換えシステム** 商品到着時の代金支払いでOK。
- **クレジットでOK** カレッジクレジットも取扱います。
- **日曜配達可** 留守の多い方でも安心です。
- **高額買取り** 電話1本で即、現金お支払い。
- **ボーナス一括払い** 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

テクノジョイ

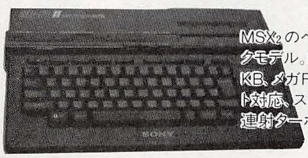
ECCS マルゼン ムセン

エックス

カードごっこプレゼント大好評に付き、1月20日まで継続!! お問合せ下さい。

人気のMSXがい〜っぱい。すぐに使えるセットが大好評!!

SONY HITBIT



MSX2のベーシックモデル。RAM64KB、メガROMソフト対応、スピコン・連射ターボ搭載。

HB-F1 MKⅡ ~~¥29,800~~

HB-F1MKⅡ デラックスセット	
HB-F1MKⅡ(本体)	¥29,800
14"カラーディスプレイ(スピーカー内蔵、デジアナ対応)	¥64,800
RGBケーブル	¥ 3,500
定価合計	~~¥98,100~~

特価¥62,800(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥5,308 2回目以降¥4,600×14回

Panasonic A1 MKⅡ



RAM64KB、VRAM128KB、プリンターインターフェイス内蔵。ポーズ機能付。

FS-A1 MKⅡ ~~¥29,800~~

FS-A1MkⅡ デラックスセット	
FS-A1 MKⅡ(本体)	¥29,800
14"カラーディスプレイ(スピーカー内蔵、デジタル/アナログ対応)	¥64,800
RGBケーブル	¥ 3,500
定価合計	~~¥98,100~~

特価¥62,800(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥5,308 2回目以降¥4,600×14回

SANYO WAVY 23



RAM64KB、VRAM128KB、独立テンキー付。CAPS、カナランプ表示機能付。

PHC-23 ~~¥32,800~~

PHC-23 デラックスセット	
PHC-23(本体)	¥32,800
14"カラーディスプレイ(スピーカー内蔵、デジタル/アナログ対応)	¥64,800
RGBケーブル	¥ 3,500
定価合計	~~¥101,100~~

特価¥63,800(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥5,018 2回目以降¥4,700×14回

SONY HITBIT FDD



3.5"FDD1基内蔵、テンキー付で実用ソフトにも対応。スピコン、連射ターボ内蔵。

HB-F1 XD ~~¥54,800~~

HB-F1 XDデラックスセット	
HB-F1 XD(本体)	¥54,800
14インチカラーディスプレイ(スピーカー内蔵、デジアナ対応)	¥64,800
RGBケーブル	¥ 3,500
定価合計	~~¥123,100~~

特価¥86,800(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥6,748 2回目以降¥6,400×14回

Panasonic A1 F



3.5"FDD1基搭載。漢字ROM内蔵。

FS-A1F ~~¥54,800~~

FS-A1F デラックスセット	
FS-A1F(本体)	¥54,800
14"カラーディスプレイ(スピーカー内蔵、デジアナ対応)	¥64,800
RGBケーブル	¥ 3,500
定価合計	~~¥123,100~~

特価¥83,800(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥6,218 2回目以降¥6,200×14回

Victor io-90



RAM64KB、VRAM128KB。3.5"FDD1基内蔵。スーパーインポーズ機能付。RS-232Cインターフェース内蔵。

HC-90 ~~¥168,000~~

HC-90 デラックスセット	
HC-90(本体)	¥168,000
14"カラーディスプレイ(スピーカー内蔵、デジアナ対応)	¥64,800
RGBケーブル	¥ 7,500
定価合計	~~¥240,300~~

特価¥138,000(〒共)

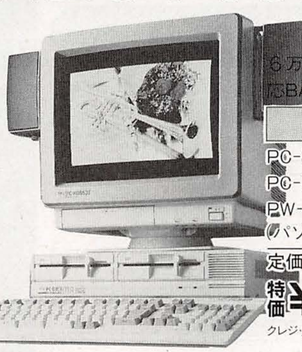
クレジット例 頭金¥0 初回¥7,360 2回目以降¥6,700×23回

NEC サウンドに秀でたニュー88シリーズ

ステレオ12音源・デジタルサンプリング・88シリーズの豊富なソフトウェア、周辺機器が活用できる!

NEC PC-8801MA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵。



6万5千語の辞書で文節変換対応BASIC。

88MAセット	
PC-8801MA(本体)	¥198,000
PC-KD854	¥ 89,800
PW-875(パソコンシステムラック)	¥ 19,800
定価合計	~~¥307,600~~

特価¥229,000(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥10,960 2回目以降¥7,800×23回

NEC PC-8801FA

320Kバイト5インチFDD2台内蔵。



FM15和音(ステレオ対応)、デジタルサンプリング。

88FAセット	
PC-8801FA(本体)	¥168,000
PC-KD854	¥ 89,800
PW-875(パソコンシステムラック)	¥ 19,800
定価合計	~~¥277,600~~

特価¥208,000(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥9,420 2回目以降¥7,100×23回

さらに金利が安くなった！
超低金利でクレジット

クレジット例（安い！）
- ▶12回の場合……5.0%
- ▶24回の場合……10.0%
- ▶36回の場合……14.0%
- ▶48回の場合……18.0%
- ▶60回の場合……23.0%

またまた秋葉原でおなじみの

1/10～2/15

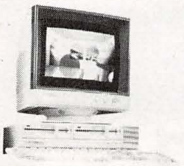
- ●お近くの方はお
- ●本体単品で特価
- ●ビジネスソフト定

1988年 恒例 新春！大放出セール

NEC

CU-14AD（シャープ・0.31㎜ピッチ、4050文字、アートボード対応）
CU-14A4（シャープ・デジタルアナログ対応　定価¥89.800）
（送料¥2.000）

PC-88VA/PC-8801MA/FA



- Ⓐセット：PC-88VA＋PC-KD863S＋MD-2HD（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥416,000▶特価¥290,000
- Ⓑセット：PC-88VA＋PC-KD855＋MD-2HD（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥367,800▶特価¥252,000
- Ⓒセット：PC-8801MA＋PC-KD863S＋MD-2HD（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥316,000▶特価¥222,000
- Ⓓセット：PC-8801MA＋PC-KD855＋MD-2HD（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥267,800▶特価¥187,000
- Ⓔセット：PC-8801FA＋PC-KD863S＋MD-2D（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥286,000▶特価¥203,000
- Fセット：PC-8801FA＋PC-KD855＋MD-20（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥257,800▶特価¥166,000

Ⓑ、Ⓓ、Ⓕのモニターを
- ①CU-14A4　（定価¥ 89.800）に変更の場合¥ 3.000
- ②PC-KD854　（定価¥ 89.800）に変更の場合¥ 4,000
- ③CU-14AD　（定価¥ 84.800）に変更の場合¥ 9.000
- ④PC-KD862　（定価¥ 99.800）に変更の場合¥22.000
- ⑤PC-KD861　（定価¥138.000）に変更の場合¥43.000
- ⑥PC-KD853　（定価¥118.000）に変更の場合¥30.000
- ⑦PC-TV352　（定価¥115.000）に変更の場合¥32.000
- ⑧PC-TV453N（定価¥138.000）に変更の場合¥44.000
- ⑨PC-TV451N（定価¥158,000）に変更の場合¥60.000

を加算して下さい。

- ●ビデオカードボード（PC-8801-17）……定価¥ 49.800▶特価¥ 40,000
- ●ビデオボード（PC-88VA-11）……定価¥ 39.800▶特価¥ 33,000

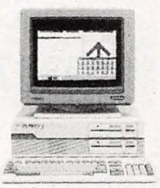
プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1.000

- Ⓐセット：PC-PR201H2（NEC）……定価¥245.000▶特価¥165,000
- Ⓑセット：PC-PR201V2（NEC）……定価¥298.000▶特価¥215,000
- Ⓒセット：PC-PR201F2（NEC）……定価¥158.000▶特価¥103,000
- Ⓓセット：PC-PR101TL（NEC）……定価¥ 79.800▶特価¥ 49,000
- Ⓔセット：PC-PR101TL2（NEC）……定価¥ 83.800▶特価¥ 61,000
- Ⓕセット：PC-PR201TH（NEC）……定価¥145.000▶特価¥109,000
- Ⓖセット：PC-PR406S（NEC）……定価¥ 94.800▶特価¥ 71,000
- Ⓗセット：PC-PR406H（NEC）……定価¥ 94.800▶特価¥ 71,000
- Ⓘセット：NM-9950Ⅱ（NEC）……定価¥245.000▶特価¥135,000
- Ⓙセット：NM-9700（NEC）……定価¥163.000▶特価¥ 97,000
- Ⓚセット：AP-80EX（PCセット）（エプソン）……定価¥ 69.800▶特価¥ 46,000
- Ⓛセット：AP-500（PCセット）（エプソン）……定価¥ 74.800▶特価¥ 55,000
- Ⓜセット：VP-500（PCセット）（エプソン）……定価¥ 87.000▶特価¥ 64,000
- Ⓝセット：VP-800（PCセット）（エプソン）……定価¥124.000▶特価¥ 91,000
- Ⓞセット：VP-1000（PCセット）（エプソン）……定価¥154.000▶特価¥113,000
- Ⓟセット：VP-135K（スーパーカートリッジ付）（エプソン）……定価¥158.000▶特価¥ 80,000
- Ⓠセット：HG-2500（スーパーカートリッジ付）（エプソン）……定価¥261.000▶特価¥173,000
- Ⓡセット：TR-24CL（スター）……定価¥ 69.800▶特価¥ 37,000
- Ⓢセット：AR-2415（スター）……定価¥144.000▶特価¥ 69,000
- Ⓣセット：CZ-8PC2（シャープ）……定価¥ 69.800▶特価¥ 53,000
- Ⓤセット：FM-PR203B2（富士通）……定価¥ 80.000▶特価¥ 50,000

アフターサービス万全
全商品保証書付　専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

●定休日/毎週水曜日＝第3水曜・木曜は連休とさせていただきます（祭日の場合は翌日になります）



（送料¥2.000）

NEC

PC-98LT モデル21（送料¥1.000）
定価¥288,000▶特価¥208,000

PC-9801VM21/VX21/UX21

- Ⓐセット：PC-9801VM21＋PC-KD854＋MD-2HD（10枚）……定価¥479,800▶特価¥293,000
- Ⓑセット：PC-9801VX21＋PC-KD854＋MD-2HD（10枚）……定価¥522,800▶特価¥313,000
- Ⓒセット：PC-9801UX21＋PC-KD854＋MF-2HD（5枚）……定価¥437,800▶特価¥303,000

A～Cのモニターを
- ●CU-14AD　（定価¥ 84.800）に変更の場合¥ 5,000
- ●PC-KD853　（定価¥118.000）に変更の場合¥25.000
- ●PC-KD871　（定価¥158.000）に変更の場合¥57,000
- ●PC-TV352　（定価¥115.000）に変更の場合¥28.000
- ●PC-TV453N（定価¥138.000）に変更の場合¥40,000
- ●PC-TV451N（定価¥158,000）に変更の場合¥57.000

を加算して下さい。

EPSON PC-286

送料¥2,000

- Ⓐセット：PC-286V-STD＋CU-14AD＋MD-2HD（10枚）……定価¥382.800▶特価¥270,000
- Ⓑセット：PC-286V-H20＋CU-14AD＋MD-2HD（10枚）……定価¥527.800▶特価¥380,000
- Ⓒセット：PC-286U-STD＋CU-14AD＋MF-2HD（5枚）……定価¥332.800▶特価¥245,000
- Ⓓセット：PC-286U-H20＋CU-14AD＋MF-2HD（5枚）……定価¥477.800▶特価¥355,000

Ⓐ～Ⓓのモニターを PC-286CD（エプソン14"カラー¥118,000）に変更の場合¥10,000加算してください。

PC-9801シリーズ用RAMボード

（郵送料¥1,000）
●（I/Oデータ）

- ●P-256K（PIO-9234-0.25ME）……定価¥14.000▶特価¥11,000
- ●P-384K（PIO-9034E-3）……定価¥18.000▶特価¥13,500
- ●P-512K（PIO-9234-0.5ME）……定価¥20.000▶特価¥15,000
- ●P-1M（PIO-9234G-1ME）……定価¥30.000▶特価¥21,900
- ●P-1.5M（PIO-9234G-1.5ME）……定価¥40.000▶特価¥29,200
- ●P-2M（PIO-9234G-2ME）……定価¥50.000▶特価¥36,500
- ●IOS-10キャッシュ&RAMディスク……定価¥ 5.000▶特価¥ 2,500

ソフトコーナー 23%off

（郵送料¥1,000）

PC-8801用
- ●ポップアップ便利帳……定価¥18.000▶特価¥13,900
- ●アニメフレーマー……定価¥28.000▶特価¥21,600
- ●Z's STAFF Kid VA……定価¥28.000▶特価¥21,600
- ●P-1……定価¥40.000▶特価¥29,000
- ●ユーカラVA……定価¥36.000▶特価¥26,500
- ●ユーカラart……定価¥30.000▶特価¥21,900
- ●スーパー春望ネットワークII（2D）……定価¥36.800▶特価¥28,300
- ●スーパー春望ネットワークII（2HD）……定価¥39.800▶特価¥30,600
- ●SHOGUN……定価¥34.800▶特価¥25,000
- ●JETエキスパート……定価¥33.000▶特価¥25,400

PC-9801用
- ●ユーカラart Ver.2……定価¥40.000▶特価¥30,800
- ●Z's Word JG……定価¥58.000▶特価¥44,600
- ●一太郎Ver.3……定価¥58.000▶特価¥42,000
- ●花子……定価¥58.000▶特価¥42,000

FM-7/77用
- ●SAMURAI……定価¥19.800▶特価¥15,200
- ●JET-77A……定価¥29.800▶特価¥22,900

X-1シリーズ
- ●SHOGUN……定価¥34.800▶特価¥25,000
- ●スーパー春望II（クリエイティブ）……定価¥34.800▶特価¥26,700
- ●SAMURAI……定価¥19.800▶特価¥15,200

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK!TELください。

超低金利クレジットOK!! 1回～60回払いまでOK!!

全国通販 ★頭金なし! ★即日発送

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価¥23,800▶超特価**¥19,000**
※郵送料¥1,000

SHARP

X-68000セットでお買い上げの方に
●スペースハリアー¥6,800をプレゼントを致します。

X68000

(現金一括で申し込みの方はお電話下さい) 送料¥2,000

Aセット:X68000(CZ-600C+CZ-600D)+M-2HD(10枚)…定価¥498,800▶P&A超特価

12回	31,500	24回	16,500	36回	11,400	48回	8,800	60回	7,300

X-1ターボⅢ/Z/ZⅡ

送料¥2,000

Aセット:X-1ターボⅢ(CZ-870C+CZ-870D)+MD-2HD(10枚)+ゲーム3種+ジョイカード付……定価¥277,800▶特価**¥182,000**
Bセット:X-1ターボZ(CZ-880C+CZ-880D)+MD-2HD(10枚)+ゲーム3種+ジョイカード付……定価¥327,800▶特価**¥194,000**
Cセット:X-1ターボZⅡCZ-881C+CZ-880D)+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種+ジョイカード付……定価¥289,600▶P&A特価

12回	18,800	24回	9,800	36回	6,800	48回	5,200	60回	4,400

パソコンテレビX-1G ●ジョイカード モデル30/X/twin

送料¥2,000

Aセット:X-1Gモデル30(CZ-822C+CZ-820D)+MD-2D(10枚)+ゲームソフト3種……定価¥197,800▶特価**¥116,000**
Bセット:X-1twin(CZ-830C+CZ-820D)+MD-2D(10枚)+ゲームソフト3種……定価¥169,600▶特価**¥126,000**



※X-1用データレコーダCZ-8RL1(定価¥24,800)が必要な方は、¥20,000加算して下さい。

ワープロ (送料¥1,000)

Ⓐ N E C:文豪ミニ7H……定価¥198,000▶特価**¥135,000**
Ⓑ N E C:文豪ミニ5H……定価¥128,000▶特価**¥ 90,000**
Ⓒ 富士通:R-ROM10……定価¥128,000▶特価**¥ 90,000**
Ⓓ 富士通:オアシス30SF……定価¥228,000▶特価**¥155,000**
Ⓔ 東芝:ルポ70GX……定価¥128,000▶特価**¥ 79,000**
Ⓕ 東芝:ルポ90F……定価¥178,000▶特価**¥118,000**
Ⓖ 東芝:JW-R100E……定価¥158,000▶特価**¥115,000**
Ⓗ ナショナル:FW-U1PRO……定価¥148,000▶特価**¥107,000**
Ⓘ ナショナル:K-102(イメージリーダー付)……定価¥118,000▶特価**¥ 79,000**
Ⓙ キャノン:α-a1……定価¥128,000▶特価**¥ 83,000**
Ⓚ キャノン:α-100……定価¥188,000▶特価**¥125,000**
Ⓛ キャノン:α-20……定価¥198,000▶特価**¥133,000**
Ⓜ シャープ:WD-270F……定価¥128,000▶特価**¥ 92,000**

フロッピーディスク (I/Fカード、ケーブル、MD-2D(10枚)システムディスク付) 送料¥1,000

Aセット:MB-27611(富士通)……定価¥142,800▶特価**¥ 67,000**
Bセット:LFD-550FM/PC(ロジテック)……定価¥142,800▶特価**¥ 64,000**

お買得コーナー MH, FH, UV21

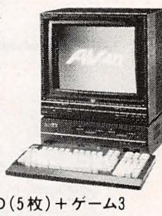
Ⓐセット:PC-8801MH+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥277,800▶特価**¥169,000**
Ⓑセット:PC-8801FHモデル30+PC-KD855+MD-2D(10枚)+ゲームソフト……定価¥237,800▶特価**¥140,000**
Ⓒセット:PC-9801UV21+PC-KD855+MF-2HD(5枚)……定価¥387,800▶特価**¥255,000**

Ⓐ、Ⓑ、Ⓒのモニターを
1 PC-KD854 (定価¥ 89,800)に変更の場合¥ 6,000
2 PC-KD862 (定価¥ 99,800)に変更の場合¥22,000
3 PC-KD863S(定価¥118,000)に変更の場合¥37,000
4 PC-TV352 (定価¥115,000)に変更の場合¥32,000
5 PC-TV453N(定価¥138,000)に変更の場合¥44,000
を加算して下さい。 送料¥2,000

富士通

★FM音源カード(MB-22459)(送料¥500)
定価¥18,000▶超特価**¥11,500** (郵送料¥2,000)

FM-77AV40EX/20EX ●ジョイカード付



Ⓐセット:FM-77AV40EX+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥306,000▶特価**¥200,000**
Ⓑセット:FM-77AV20EX+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥217,800▶特価**¥145,000**
Ⓐセットのモニターを FMDPC231D¥89,800に変更の場合¥10,000差し引いて下さい。
Ⓑセットのモニターを FMTV-153¥108,000に変更の場合¥10,000加算して下さい。

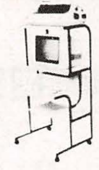
FM-77AV40

Ⓐセット:FM-77AV40+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥366,000▶特価**¥180,000**
1 ビデオディジタイズカード(FM77-412、又は413¥16,800)……特価**¥13,000**
2 ビデオカード(FM77-414¥29,800)……特価**¥23,500**

P&A 特選パソコンラック(送料無料)



●875(H)×580(D)×610(W)
Ⓐ3段**¥8,800**



●1245(H)×600(D)×614(W)
Ⓑ4段**¥13,800**



●1280(H)×600(D)×620(W)
Ⓒ5段**¥16,800**

周辺機器コーナー HD、スキャナ、プロッター、(送料¥1,000)

ⒶLDS-5UV2(ランドコンピュータ)……定価¥ 78,000▶特価¥ 59,000
ⒷLDM-520(ランドコンピュータ)……定価¥148,000▶特価¥109,000
ⒸHDD-20S(エプソン)……定価¥198,000▶特価¥135,000
ⒹDAX-H1(緑電子)……定価¥149,000▶特価¥115,000
ⒺDAX-H5(緑電子)……定価¥275,000▶特価¥206,000
ⒻITHD-5020H(アイテック)……定価¥138,000▶特価¥105,000
ⒼNEC PC-IN503(イメージスキャナ)……定価¥149,800▶特価¥115,000
Ⓗエプソン GT-3000V(イメージスキャナ)……定価¥178,000▶特価¥133,000
Ⓘローランド DXY-990(XYプロッタ)……定価¥258,000▶特価¥198,000
Ⓙローランド DXY-885(XYプロッタ)……定価¥155,000▶特価¥119,000

通信販売お申し込みのご案内

[現金一括でお申し込みの方]
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください (フリンター・フロッヒーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

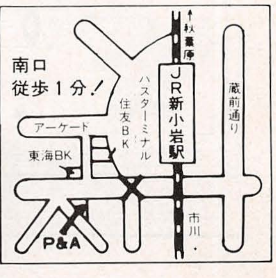
[銀行振込でお申し込みの方]
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
㊟No.620618 (株)ピー・アンド・エー

[クレジットでお申し込みの方]
●電話にてお申し込みください クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください
●現金特別価格でクレジットが利用できます 残金のみに金利がかかります
●1回～60回払いまで出来ます 但し、1回のお支払い額は3,0000円以上

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	5.0	5.0	7.5	9.0	10.0	14.0	18.0	23.0



●マイコン ●ビデオ ●ビデオテープ

P&A 株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目7番地1号
☎03-651-0148(代) FAX. 03-651-0141

●営業時間 AM11:00～PM9:00
日・祭日も受付けます。
(但しPM8:00迄)

SOFT メールショップ

★5%+(メンバーズ3〜5%)OFF

○印：新作、発売日延期の可能性有、ご確認下さい。

★全国無料配達 ★メンバーズカード発行(2回めから割引特典)



MSX

タイトル	機種	価格
うる星やつら	II Ⓡ	7,500円
ザナドウ	Ⓡ	7,500円
信長の野望全国版	Ⓡ	9,400円
ハイドライド3	I・II Ⓡ	7,500円
シャロム	Ⓡ	5,700円
ドラゴンバスター	Ⓡ	5,600円
サラマンダ	Ⓡ	6,500円
ウイザードリー	II 3.5	9,400円
イース	II 3.5	7,500円
三国志	II 3.5	12,200円
アシュギーネ(タイトル1.2.3)	II Ⓡ	6,500円
○エルスリード	II Ⓡ	6,500円
○夜叉	II 3.5	6,500円
○プロ野理FAN	II Ⓡ	7,500円
○ドラゴンクエスト2	I・II Ⓡ	6,500円
○ディープダンジョン	Ⓡ	6,500円

X1、X68000

タイトル	機種	価格
マイトアンドマジック	X1シリーズ⑤	9,400円
麻雀狂時代	X1⑤	6,500円
ユーフォリー	X1⑤	6,500円
ダークストーム	X1⑤	5,900円
○スーパーレイドック	X1⑤	7,500円
○ストーム	X1⑤	7,500円
○夜叉	X1⑤	7,500円
○プロ野球FAN	X1⑤	8,400円
マンハッタンレクイエム	X68000	7,500円
魔神宮	X68000	7,500円
上海	X68000	5,700円

8801

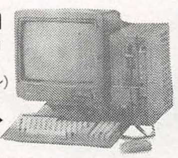
タイトル	機種	価格
将棋指南2	シリーズ	7,500円
夜叉	SR	7,500円
プロ野球FAN	SR	8,400円
セイレーン	SR	7,400円
波動の標的	SR	9,400円
ハイドライド3	SR	7,500円
マイトアンドマジック	SR、VA	9,400円
ウイングマンスペシャル	SR	7,500円
ソーサリアン	SR	7,400円
○ゼリアード	SR	7,200円
ガイフレーム	SR	7,500円

FM7/77

タイトル	機種	価格
マイトアンドマジック	シリーズ	9,400円
ウルティマⅣ	AV	11,300円
イース	AV	7,500円
○うる星やつら	AV	6,500円
○自己中心派	シリーズ	6,500円
○スペースハリア	AV	7,200円
○ARGO	AV	7,200円
○夜叉	AV	7,500円
○プロ野球FAN	AV	8,400円
○ガンダーラ	AV	7,500円

ハードコーナー〈全国無料配達〉

SHARP
X1twin
5インチFDD×1
内蔵
HE(PCエンジン)
内蔵
99,800円→
79,800円



SONY
MSX2
HB-F1XD
3.5インチFDD
×1内蔵



54,800円
→46,800円

ナショナル
MSX2
FS-A1F
3.5インチFDD×1
内蔵 漢字ROM内蔵



54,800円→46,800円

8ビットマシン対応 高級パソコンデスク



PW-876
22,000円→
12,800円
幅620×高さ865
×奥行600mm



PW-833
29,500円→
15,800円
幅620×高さ1280
×奥行640mm

コミュニケーションフェア開催中!!

明けましておめでとうございます。
'88広げようパソコン仲間 初めようパソコン通信

★全国送料無料
★地方の方下取りセール中

推奨モデム

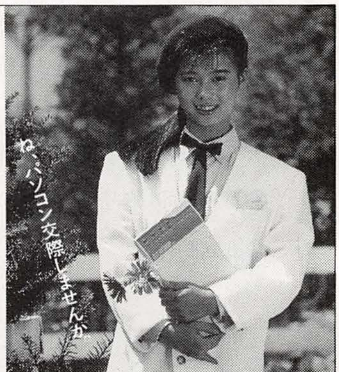
(★印300/1200ボー、全2重 RS232Cケーブル付)

★NEC
COMOSTAR1212
43,800→29,000円

★エプソン
SR-120S
29,800→26,000円

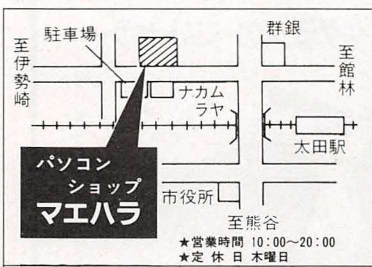
★OMRON
MD-1200E
248,00→20,800円

★ナショナル
FS-CM820
(MSX用)
29,800→26,000



推奨ソフト

ソフト	価格
88TERM(88シリーズ・漢字)	12,800→11,600円
FMテレアクト/AV通信 V1.1(AVシリーズ・漢字)	15,000→13,500円
turboターミナル(X1ターボ・漢字)	8,800→8,000円
ESTERM+VJE-β(98シリーズ)	32,000→28,000円



★営業時間 10:00〜20:00
★定 休 日 木曜日



パーソナルコンピューター・ワードプロセッサー専門店

パソコンショップ マエハラ

TEL.0276-25-3410
〒373 群馬県太田市本町21−3

お申し込み方法

★申し込書に御記入の上、郵便局にて現金書留でお申し込み下さい。

★現金受取後、7日位でお手元にお届け致します。

申込書

〒 ご住所	□□□-□□ フリガナ
TEL	(　　　)　　　−
フリガナ ご氏名	様
機種名	年令　　才

注文ソフト名	メディアと数量	金額

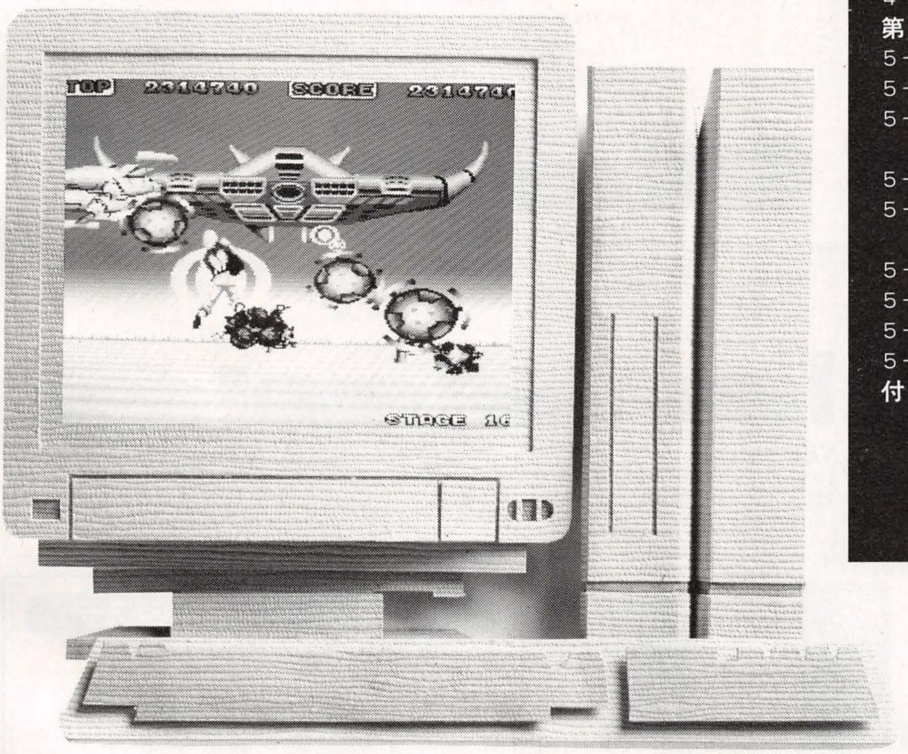
パソコンデスク	数量	金額

ハード	数量	金額

X-BASIC プログラミングの決定版 ついに登場!!

第1章　X-BASICの概要
1－1　X-BASICと一般のBASICの違い
1－2　X-BASICの特長
1－3　これからのX-BASIC
第2章　X-BASICの基礎
2－1　X-BASICプログラミングの基礎
2－2　変　数
2－3　関　数
2－4　制御構造とステートメント
2－5　ファイル管理
第3章　標準関数と外部関数
3－1　標準関数
3－2　システム変数
3－3　外部関数
3－4　定義関数
第4章　外部定義関数
4－1　外部定義関数の書式　その1
4－2　外部関数定義の実習
4－3　外部定義関数の書式　その2
4－4　システムコールとIOCSコール
4－5　外部定義関数の書式　その3
第5章　X-BASICで役立つ外部定義関数・事例集
5－0　事例集の書式
5－1　テレビコントロール関数「TVCTRL」
5－2　スプライト・グラフィック・テキストのプライオリティ設定関数「PRI」
5－3　マウスカーソルの定義関数「MSCSET」
5－4　使用したいマウスカーソル番号を設定する関数「MSCURSOR」
5－5　複合関数「XLINE」「TLINE」「TCLS」
5－6　XORタイプのCIRCLE「XCIRCLE」
5－7　検索機能付FILES関数「FFILES」
5－8　ポップアップメニュー関数「POP-UP」
付　録　応用プログラム TEXT-DRAW

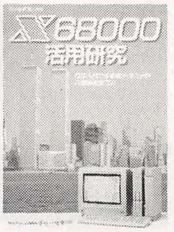
©SEGA 1985





月刊マイコン別冊
X68000 活用研究II X-BASIC マスター編

宮原哲也/深沢幸三　共著
B5判316頁
定価2,000円(〒300円)

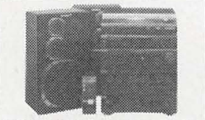


OS入門から各種テクニック・内部解析を解説した
X68000 活用研究
好評発売中!!　B5判364頁　定価2,200円(〒300円)

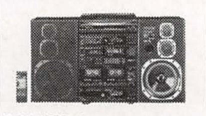
電波新聞社　出版販売部
東京本社　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎(03) 445-6111
大阪本社　〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル　☎(06) 203-3361
西部本社　〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23扇寿ビル　☎(092)431-7411



SONY LBT-V715 ¥156,000
プレーヤー PS-V705 ¥ 20,000
合計金額……¥176,000
Ⓐ¥12,700×12回
Ⓑ¥ 6,700×24回
Ⓒ¥ 4,700×36回



SONY XO-V515 ¥ 99,800
プレーヤー PS-LX65P ¥ 11,000
合計金額……¥110,800
Ⓐ¥8,000×12回
Ⓑ¥4,300×24回
Ⓒ¥3,000×36回



DENON D555CD ¥168,000
プレーヤー DP-34F ¥ 15,000
合計金額……¥183,000
Ⓐ¥12,600×12回
Ⓑ¥ 6,600×24回
Ⓒ¥ 4,600×36回



DENON D333CD ¥115,000
プレーヤー DP-24F ¥ 12,000
合計金額……¥127,000
Ⓐ¥8,800×12回
Ⓑ¥4,600×24回
Ⓒ¥3,200×36回



Victor DC-5500 ¥166,000
プレーヤー AL-E500 ¥ 19,800
合計金額……¥185,800
Ⓐ¥12,400×12回
Ⓑ¥ 6,600×24回
Ⓒ¥ 4,600×36回



Victor DC-1000 ¥128,000
プレーヤー AL-E15 ¥ 15,000
合計金額……¥143,000
Ⓐ¥9,600×12回
Ⓑ¥5,100×24回
Ⓒ¥3,500×36回



SANSUI E-COMPO 700i ¥221,000
プレーヤー P-E710 ¥ 25,000
合計金額……¥246,000
Ⓐ¥16,800×12回
Ⓑ¥ 8,900×24回
Ⓒ¥ 6,200×36回



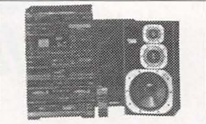
SANSUI E-COMPO 300i ¥166,000
プレーヤー P-E710 ¥ 25,000
合計金額……¥191,000
Ⓐ¥13,100×12回
Ⓑ¥ 6,900×24回
Ⓒ¥ 4,800×36回



YAMAHA AV EDGE 99CDR ¥219,800
プレーヤー P-M77 ¥ 22,000
合計金額……¥241,800
Ⓐ¥17,400×12回
Ⓑ¥ 9,200×24回
Ⓒ¥ 6,400×36回



YAMAHA AV EDGE 77CD ¥199,800
プレーヤー P-M77 ¥ 22,000
合計金額……¥221,800
Ⓐ¥15,000×12回
Ⓑ¥ 8,500×24回
Ⓒ¥ 5,900×36回



PIONEER CD770D ¥248,000
プレーヤー PL-X730 ¥ 29,800
合計金額……¥277,800
Ⓐ¥19,800×12回
Ⓑ¥10,400×24回
Ⓒ¥ 7,200×36回



PIONEER CD550 ¥179,800
プレーヤー PL-X730 ¥ 29,800
合計金額……¥209,600
Ⓐ¥14,900×12回
Ⓑ¥ 7,900×24回
Ⓒ¥ 5,500×36回



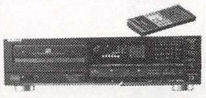
KENWOOD ROXY DG7 ¥247,000
プレーヤー P-5R ¥ 29,800
合計金額……¥276,800
Ⓐ¥19,700×12回
Ⓑ¥10,400×24回
Ⓒ¥ 7,200×36回



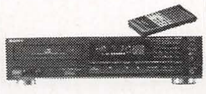
KENWOOD ROXY DG5 ¥199,800
プレーヤー P-5R ¥ 29,800
合計金額……¥229,600
Ⓐ¥16,400×12回
Ⓑ¥ 8,600×24回
Ⓒ¥ 6,000×36回



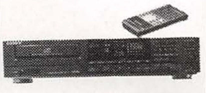
KENWOOD ROXY DG3 ¥169,800
プレーヤー P-3R ¥ 18,000
合計金額……¥187,800
Ⓐ¥13,400×12回
Ⓑ¥ 7,100×24回
Ⓒ¥ 4,900×36回



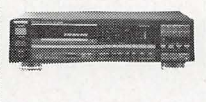
SONY CDP-337ESD
定価……¥89,800
Ⓐ¥6,400×12回
Ⓑ¥3,300×24回
Ⓒ¥2,300×36回



SONY CDP-227ESD
定価……¥59,800
Ⓐ¥4,300×12回
Ⓑ¥2,200×24回
Ⓒ¥1,500×36回



SONY CDP-750
定価……¥39,800
Ⓐ¥2,900×12回
Ⓑ¥1,500×24回
Ⓒ¥1,100×36回



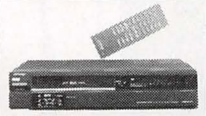
KENWOOD DP-990SG
定価……¥69,800
Ⓐ¥5,000×12回
Ⓑ¥2,600×24回
Ⓒ¥1,800×36回



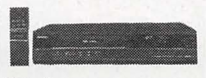
KENWOOD DP-880SG
定価……¥49,800
Ⓐ¥3,700×12回
Ⓑ¥2,000×24回
Ⓒ¥1,400×36回



SHARP CD-X10
定価……¥94,000
Ⓐ¥6,700×12回
Ⓑ¥3,500×24回
Ⓒ¥2,500×36回



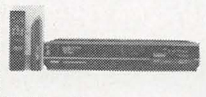
Victor HR-S7000
定価……¥220,000
現金特価……**¥188,000**
Ⓐ¥16,600×12回
Ⓑ¥ 8,800×24回
Ⓒ¥ 6,100×36回



Victor HR-D330
定価……¥85,000
現金特価……**¥60,500**
Ⓐ¥5,400×12回
Ⓑ¥2,900×24回
Ⓒ¥2,000×36回



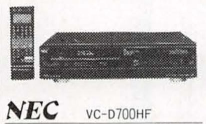
Victor GR-35
定価……¥198,000
現金特価……**¥157,500**
Ⓐ¥13,900×12回
Ⓑ¥ 7,400×24回
Ⓒ¥ 5,100×36回



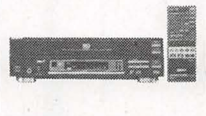
National NV-F1
定価……¥100,000
現金特価……**¥78,000**
Ⓐ¥6,900×12回
Ⓑ¥3,700×24回
Ⓒ¥2,500×36回



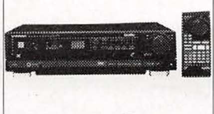
National NV-MC15
定価……¥180,000
現金特価……**¥139,600**
Ⓐ¥12,400×12回
Ⓑ¥ 6,500×24回
Ⓒ¥ 4,500×36回



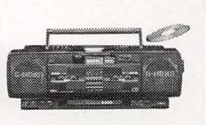
NEC VC-D700HF
定価……¥158,000
現金特価……**¥95,800**
Ⓐ¥8,500×12回
Ⓑ¥4,500×24回
Ⓒ¥3,100×36回



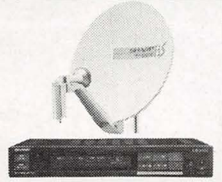
SONY MDP-AV1
定価……¥124,800
Ⓐ¥9,300×12回
Ⓑ¥5,000×24回
Ⓒ¥3,400×36回



PIONEER CLD-99S
定価……¥158,000
Ⓐ¥11,400×12回
Ⓑ¥ 6,000×24回
Ⓒ¥ 4,200×36回



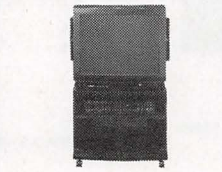
Victor RC-X9
定価……¥86,800
Ⓐ¥6,200×12回
Ⓑ¥3,200×24回
Ⓒ¥2,300×36回



SHARP AN-3210 ¥ 99,800
AT-48 ¥ 63,000
合計金額……¥162,800
現金特価……**¥142,700**
Ⓐ¥6,700×24回
Ⓑ¥4,600×36回



富士通ゼネラル・BS25MS2 ¥260,000
BSA-45D ¥ 99,800
合計金額……¥359,800
現金特価……**¥314,000**
Ⓐ¥10,100×36回
Ⓑ¥ 8,000×48回



Victor AV-E25SX
定価……¥185,000
現金特価……**¥117,600**
Ⓐ¥10,400×12回
Ⓑ¥ 5,500×24回
Ⓒ¥ 3,800×36回

当社自慢の商品配送システムにより、お届けまでの日時が大幅に短縮化されました――商品はもうそこまで…

WORLD IN AOYAMAの お支払い選択システム

1. コース、機種が決まったら、まずお電話下さい。ご希望の方には見積り、カタログなどの資料をお送りしています。
FAXでのお問い合わせも受付けておりますので合わせてご利用下さい。 FAX 03-987-7798(代表)

2. お支払いシステムは、お客様のご希望で選択できます。
A.代金引換システム …他社に先がけて大好評のシステムを完全導入しました。商品をご確認の上、お支払い下さい。
B.ロータスクレジット…いちだんと金利も下がり、欲しい機種がぐんと身近に。ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。
C.クレジットカード……通信販売でもカードが使えます。お客様のサインひとつで結構です。
D.お急ぎの方はお振込 … 日中留守がちのお忙しい方のためのシステムです。

1 実績のメンテナンス/完全バックアップシステム
ご使用中何らかのトラブルが発生した場合、サポート部にお電話下さい。専門のスタッフが適確に診断、対処致します。商品到着後、一週間以内の初期不良の場合は、こちらからお荷物をおひきとりに伺います。

2 ひとクラス上のショールーム
私どもの池袋ショールームには、新品をはじめ多数の商品を展示しております。お客様ご自身の目で充分にお確め下さい。

3 やったぜ会員制度
商品をお買い上げのお客様全員にクラブ246の会員証を差し上げます。新たに商品をお買い上げの際、ハードソフト共に会員価格にてご提供致します。

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE
〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6 AV事業部・ショールーム

まずお電話下さい

これは?と思ったら…どんどんお電話下さい!

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのオーディオとの比較、接続方法などお客様の小さななぜ?これは?といったご質問にも親切にお答え致します。

03-986-8881

◎商品はすべて現金特価です。なお、現金特価に関しましてはお電話にてお問い合せ下さい。
クレジットの場合、月々のお支払いか合計¥3,000円以上になる様にお申し込み下さい。

ワールドインアオヤマ

誌上ショッピング

THE X-1 SERIES

SHARP X1

もちろん全商品 1年間の総合保険付

お買得!

パソコンテレビ X1G 新登場!



X-1Gがさらにお求めやすくなりました。この機会に是非…

TELEPHONE CALL

機種名	定価	現金特価
CZ-820CE〔X-1G10・本体〕	¥ 69,800	**¥ 24,800**
CZ-822CB〔X-1G30・本体〕	¥118,000	現金特価
CZ-870CB〔X-1turboIII・本体〕	¥168,000	~~¥ 100,000~~
CZ-880CB〔X-1turboZ・本体〕	¥218,000	~~¥ 120,000~~
CU-14GB〔2000文字カラーディスプレー〕	¥ 49,800	**¥ 29,800**
CU-14GE〔2000文字カラーディスプレー〕	¥ 49,800	**¥ 29,800**
CZ-820DE〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕	¥ 79,800	~~¥ 42,000~~
CZ-820DB〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕	¥ 79,800	~~¥ 42,000~~
CZ-870DB〔4050文字カラーディスプレー〕	¥108,000	~~¥ 68,000~~
CZ-880DB〔4050文字カラーディスプレー〕	¥109,800	現金特価
CZ-600D〔4050文字カラーディスプレー〕	¥129,800	**¥ 89,000**
CZ-8PK2〔漢字プリンター、ケーブル付〕	¥134,800	**¥ 24,800**
CZ-8PC2〔熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕	¥ 69,800	**¥ 54,800**
CZ-8PD3〔ドットプリンター、ケーブル付〕	¥ 54,800	**¥ 19,800**
CZ-8PL1〔データレコーダ〕	¥ 24,800	**¥ 20,000**
CZ-503F〔5インチシングルディスク〕	¥ 49,800	現金大特価
CZ-8BS1〔ステレオFM音源ボード〕	¥ 23,800	現金大特価

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～22:00 ●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

X1G Model 10 B コース

CZ-820CE〔本体〕……………¥69,800
AN-58C〔RFコンバーター〕………¥ 2,980

定価合計¥72,800➡ ¥ 26,800	
¥ 3,200×10回	㊍なし 頭なし
¥ 5,300×6回	㊍なし 頭なし
¥10,400×3回	㊍なし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1G Model 30 B コース

CZ-822CB〔本体〕……………¥118,000
AN-58C〔RFコンバーター〕………¥ 2,980

定価合計¥120,980➡ ¥ 71,000	
~~¥ 3,000×30回~~	㊍なし 頭なし
~~¥ 3,600×24回~~	㊍なし 頭なし
~~¥ 6,800×12回~~	㊍なし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1G Model 10 C コース

CZ-820CE〔本体〕……………¥69,800
CU-14GE〔2000文字ディスプレー〕……¥49,800

定価合計¥119,600➡ ¥ 54,000	
¥ 3,500×18回	㊍なし 頭なし
¥ 5,100×12回	㊍なし 頭なし
¥ 9,900×6回	㊍なし 頭なし

X1G Model 30 E コース

CZ-822CB〔本体〕……………¥118,000
CZ-820DB〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕…¥ 79,800

定価合計¥197,800➡	
~~¥ 4,000×36回~~	㊍なし 頭なし
~~¥ 5,700×24回~~	㊍なし 頭なし
~~¥ 4,500×24回~~	㊍なし 頭25,000

TVも映るメディアコース

X1G Model 10 F コース

CZ-820CE〔本体〕……………¥69,800
CZ-820DE〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕……¥79,800

定価合計¥149,600➡ ¥ 67,000	
¥ 3,400×24回	㊍なし 頭なし
¥ 4,500×18回	㊍なし 頭なし
¥ 6,500×12回	㊍なし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1 turbo III A コース

CZ-870CB〔本体〕……………¥168,000
CZ-870DB〔ディスプレー〕………¥109,800
turboマウス…………………¥ 13,800

定価合計¥291,600➡ ¥148,000	
~~¥ 4,800×36回~~	㊍なし 頭35,000
~~¥ 5,900×36回~~	㊍なし 頭なし
~~¥ 8,500×24回~~	㊍なし 頭なし

2000/4000デュアルスキャンテレビ

X1を買って!

ショールームインフォメーション

1月のお休み 14㈭・21㈭・28㈭
2月のお休み 4㈭・18㈭・25㈭

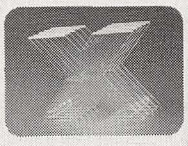
ショールーム営業時間 11:00～18:30

池袋店御来店いただいたお客様にもれなく○○○をプレゼント!!

ショップ新年大特価セール

●プレゼント●

今、ワールド イン アオヤマにてX-1シリーズX68000をお買上げの方にもれなく



1. オリジナル ファイブX フロッピーホルダー
2. グリーティングカード (カードはX-1G10はのぞく) プレゼント

○だからここが違う!!

以前にワールド イン アオヤマにてX-1シリーズコース・X68000コースを御注文いただきましたお客様に限り上記のいずれかをプレゼントいたします。御希望のお客様に会員ダイヤルにてお客様のお名前だけをお伝え下さるか、おハガキにお名前とお電話番号、「フロッピーホルダー希望」とご記入の上、お申し込み下さい。大至急お届け致します。(尚、送料実費のみご負担下さい。)

おハガキ宛先 〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6 ワールドインアオヤマお客様相談室 会員サービス係

まずお電話下さい

これは? と思ったら…どんどんお電話下さい!

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します

電話受注センター **03-987-7771**

パソコンの下取り・買取り **03-986-6103**

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

WORLD IN AOYAMAの お支払い選択システム

1. コース、機種が決まったら **まずお電話下さい**
ご希望の方には見積り、カタログなどの資料をお送りしています。
FAXでのお問い合わせも受付けておりますので合わせてご利用下さい FAX 03-987-7798(代表)

2. お支払いシステムは、お客様のご希望で選択できます。
A. 代金引換システム…他社に先がけて大好評のシステムを完全導入しました。商品をご確認の上、お支払い下さい。
B. ロータスクレジット…いちだんと金利も下がり、欲しい機種がぐんと身近に。ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。
C. クレジットカード…通信販売でもカードが使えます。お客様のサインひとつで結構です。
D. お急ぎの方はお振込…日中留守がちのお忙しい方のためのシステムです。

当社自慢の商品配送システムにより、お届けまでの日時が大幅に短縮化されました ―― 商品はもうそこまで…

SHARP X1 お買得!

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

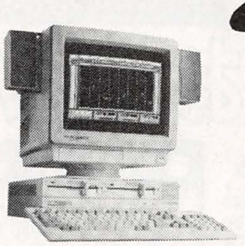
池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170 業務部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

THE 8801 SERIES

THE 8801 SERIES

PC-8801FA

- ステレオ12音源とリアルサウンド録音
- デジタルサンプリング機能、バックアップサウンド搭載した高感度マシン



- CPUμPD70008AC搭載
- 320KFDD2基
- メインメモリ64K
- JIS第1・第2水準実装
- BASICキーボードソフト添付
- 65536色の鮮やかな色彩を駆使できる辞書ROMによる連文節変換機能
- 魅力のAVシステムを組む

即納 限定20セット PC-8801FA A コース

サウンド感性コース

PC-8801FA（本体）………¥168,000
PC-KD863S［マルチシンク ステレオディスプレー］¥118,000
バックアップキット………¥ 3,800

定価合計¥289,000➡現金大特価		
¥ 4,500×36回	㋭ 15,000	頭なし
¥ 6,800×36回	㋭なし	頭なし
¥10,100×24回	㋭なし	頭なし

PC-8801FA B コース

PC-8801FA（本体）………¥168,000
CU-14FA2［2000文字アナログ ディスプレー］‥¥ 57,300
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥228,700➡ ¥159,800		
¥3,000 ×36回	㋭ 13,000	頭なし
¥6,200 ×30回	㋭なし	頭なし
¥7,500 ×24回	㋭なし	頭なし

接続用ケーブル付

PC-8801FA C コース

ステレオサウンド強化タイプ

PC-8801FA（本体）………¥168,000
CU-14FA2［2000文字アナログ ディスプレー］‥¥ 57,300
SP-A30［ステレオFM 音源スピーカー］……¥ 19,800

定価合計¥245,100➡ ¥174,800		
¥3,400 ×36回	㋭14,000	頭なし
¥6,700 ×30回	㋭なし	頭なし
¥8,200 ×24回	㋭なし	頭なし

接続ケーブル付

PC-8801FA E コース

ステレオサウンド強化タイプ

PC-8801FA（本体）………¥168,000
GD-V140［0.31 15~34KHz カラーディスプレー］……¥128,000
SP-A30［ステレオFM 音源スピーカー］……¥ 19,800

定価合計¥315,800➡ ¥208,000		
¥ 4,300×36回	㋭16,000	頭なし
¥ 8,000×30回	㋭なし	頭なし
¥12,700×18回	㋭なし	頭なし

PC-8801FA F コース

PC-8801FA（本体）………¥168,000
PC-TV453N［0.35 4050文字 ディスプレーテレビ］¥138,000
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥309,400➡現金大特価		
¥ 4,600×36回	㋭16,000	頭なし
¥ 8,600×30回	㋭なし	頭なし
¥13,800×18回	㋭なし	頭なし

アートボード対応TV画像タイプ

PC-8801を買って！ PC-8801FA G コース

PC-8801FA（本体）………¥168,000
CMT146L［4050文字アナログ ディスプレー］…¥ 89,800

定価合計¥257,800➡ ¥173,000		
¥ 3,400×36回	㋭14,000	頭なし
¥ 6,800×30回	㋭なし	頭なし
¥10,700×18回	㋭なし	頭なし

PC-8801FA H コース

PC-8801FA（本体）………¥168,000
CU-14AD［4050文字アナログ ディスプレー］…¥ 84,800
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥256,200➡ ¥180,000		
¥3,400 ×36回	㋭15,000	頭なし
¥6,900 ×30回	㋭なし	頭なし
¥8,500 ×24回	㋭なし	頭なし

ビデオアートボード対応

PC-8801FA J コース

PC-8801FA（本体）………¥168,000
CU-14AD［4050文字 アナログディスプレー］‥¥ 84,800
SP-A30［ステレオFM 音源スピーカー］……¥ 19,800

定価合計¥272,600➡ ¥195,800		
¥3,700 ×36回	㋭16,000	頭なし
¥6,400 ×36回	㋭なし	頭なし
¥9,200 ×24回	㋭なし	頭なし

ビデオアートボード対応

PC-8801MA

●魅力のサウンド機能に連文節変換等、高度な日本語機能3プラス



- 1MバイトFDD2基
- メインメモリ64K
- JIS第1・第2水準実装
- BASICキーボードソフト添付

PC-8801MA A コース

PC-8801MA（本体）………¥198,000
PC-KD863S［マルチシンク ステレオディスプレー］¥118,000
PC-8801-17［ビデオアート ボード］……¥ 49,000
PC-8801-18［ビデオデジタイズ カード］‥¥ 29,000
PC インスタントミュージック+ ペイントツール………¥ 89,800

定価合計¥484,600➡ ¥369,000		
¥ 9,200×30回	㋭30,000	頭なし
¥ 9,300×48回	㋭なし	頭なし
¥17,400×24回	㋭なし	頭なし

即納 限定30セット PC-8801MA B コース

マルチビデオコース

PC-8801MA（本体）………¥198,000
PC-KD863S［マルチシンク ステレオディスプレー］¥118,000
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥320,400➡現金大特価		
¥ 4,700×36回	㋭18,000	頭なし
¥ 7,700×36回	㋭なし	頭なし
¥11,100×24回	㋭なし	頭なし

C INTERFACE

PC-8801MA C コース

ステレオサウンド強化タイプ

PC-8801MA（本体）………¥198,000
CU-14AD［4050文字 アナログディスプレー］‥¥ 84,800
SP-A30［ステレオFM 音源スピーカー］……¥ 19,800

定価合計¥302,600➡ ¥219,000		
¥ 5,000×30回	㋭22,000	頭なし
¥ 8,700×30回	㋭なし	頭なし
¥13,700×18回	㋭なし	頭なし

ビデオアートボード対応

PC-8801MA E コース

PC-8801MA（本体）………¥198,000
PC-TV453N［0.35 4050文字 ディスプレーテレビ］¥138,000
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥340,400➡現金特価		
¥ 4,700×36回	㋭20,000	頭なし
¥ 7,000×42回	㋭なし	頭なし
¥ 8,300×24回	㋭20,000	頭なし

アートボード対応TV画像タイプ

PC-8801MA F コース

PC8801MA（本体）………¥198,000
CMT146L［4050文字 アナログディスプレー］‥¥ 89,800
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥ 292,200➡ ¥194,800		
¥ 6,000×24回	㋭20,000	頭なし
¥ 6,500×36回	㋭なし	頭なし
¥ 9,400×24回	㋭なし	頭なし

PC-8801MA H コース

PC-8801MA（本体）………¥198,000
GD-V140［0.31 15~34KHz カラーディスプレー］……¥128,000
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥330,400➡ ¥214,000		
¥ 4,300×36回	㋭16,000	頭なし
¥ 7,000×36回	㋭なし	頭なし
¥10,100×24回	㋭	頭なし

ビデオアートボード対応

即納 限定10セット PC-8801MA G コース

ステレオサウンドコース

PC-8801MA（本体）………¥198,000
CU-14AD［4050文字アナログ ディスプレー］…¥ 89,800
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥292,200➡ 現金特価		
¥5,200 ×48回	㋭なし	頭なし
¥6,600 ×36回	㋭なし	頭なし
¥9,600 ×24回	㋭なし	頭なし

PC-8801FH

暮らしを広げる多彩な機能!!
都会派のロングセラーFHがいま。

8801だから
ハイポテンシャル
を語る



PC-8801FH Model30 K コース

PC-8801FH30（本体）……¥168,000
CU14AD［0.31 4050文字 アナログディスプレー］…¥ 84,800
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥256,000➡ ¥158,800		
¥ 5,400×36回	㋭なし	頭なし
¥ 7,800×24回	㋭なし	頭なし

実用的で利用価置の高いPRO FH PC-8801FH Model30 E コース

PC-8801FH30（本体）……¥168,000
CMT146L［4050文字 アナログディスプレー］· ¥ 89,800

定価合計¥257,800➡ ~~¥149,800~~		
¥ 5,000×36回	㋭なし	頭なし
¥ 7,200×24回	㋭なし	頭なし

PC-8801 O コース

PC-KD863S［マルチシンク ステレオディスプレー］¥118,000
PC-8801-24［サウンドボードII］‥¥ 39,800

定価合計¥157,800➡¥122,800		
¥ 4,000×36回	㋭なし	頭なし
¥ 5,800×24回	㋭なし	頭なし

〈下取品等受付中〉

NEC 新製品
PC-PR406H
日本語カラー熱転写プリンター
定価¥94,800➡ 現金大特価

NEC 限定お買徳品
PC-PR101TL
日本語カラー熱転写プリンター
定価¥83,800➡ 現金大特価

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

アオヤマではハードとお客様のお好きなソフトを合せて御購入出来るシステムを取っておりますので合せて御相談下さい。

THE X-1 SERIES

THE X-1 SERIES

どちらから始めるか、どこから楽しむか。もう遊び心はトップギア。

新製品 X1 twin

HEシステム搭載・コンパクトなICカードシステム



X1 twin A コース

CZ-830CB (本体)……………¥99,800
CZ-820DB (2000文字 HEディスプレー)……¥79,800
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥183,000➡現金特価	
¥3,200 ×18回	㋭なし ㋙なし
¥4,100 ×36回	㋭なし ㋙なし
¥6,000 ×24回	㋭なし ㋙なし

TVも映るメディアコース

X1 twin B コース

CZ-830CB (本体)……………¥99,800
AN58C (RFコンバーター)………¥ 2,980

定価合計¥102,780➡現金特価	
¥3,300 ×30回	㋭なし ㋙なし
¥5,100 ×18回	㋭なし ㋙なし
¥7,500 ×12回	㋭なし ㋙なし

家庭用TVに直接可

X1 twin C コース

CZ-830CB (本体)……………¥99,800
CZ-820DB (2000文字 HEディスプレー)……¥79,800
CZ-8BS1 (ステレオFM音源ボード)……¥23,800

定価合計¥203,400➡¥146,800	
¥3,600 ×12回	㋭なし ㋙ 2万
¥4,800 ×36回	㋭なし ㋙なし
¥6,900 ×24回	㋭なし ㋙なし

TVも映るメディアコース

X1 twin D コース

CZ-830CB (本体)……………¥99,800
CZ-830DB (2000文字 HEディスプレー)……¥98,000
バックアップキット………¥ 3,400

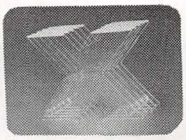
定価合計¥201,200➡現金特価	
¥3,900 ×12回	㋭なし ㋙25,000
¥4,700 ×36回	㋭なし ㋙20,000
¥7,700 ×24回	㋭なし ㋙なし

TVも映るメディアコース

TELEPHONE CALL

●プレゼント●

今、ワールド イン アオヤマにてX-1シリーズX68000をお買上げの方にもれなく



1. オリジナル　ファイブX フロッピーホルダー
2. グリーティングカード (カードはX-1Gはのぞく) プレゼント

だからここが違う!!
以前にワールド イン アオヤマにてX-1シリーズコース・X68000コースを御注文いただきましたお客様に限り上記のいずれかをプレゼントいたします。御希望のお客様に会員ダイヤルにてお客様のお名前だけをお伝え下さるか、おハガキにお名前とお電話番号、「フロッピーホルダー希望」とご記入の上、お申し込み下さい。大至急お届け致します。(尚、送料実費のみご負担下さい。)
おハガキ宛先　〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6　ワールドインアオヤマお客様相談室 会員サービス係

パソコンテレビ X1G

多彩につき合える X1G を買って!



X1G Model10 B コース

CZ-820CE (本体)……… ¥ 69,800
AN-58C (RFコンバーター)…… ¥ 2,980

定価合計¥72,780➡¥26,800	
¥3,000 ×10回	㋭なし ㋙なし
¥4,700 ×6回	㋭なし ㋙なし
¥9,200 ×3回	㋭なし ㋙なし

家庭用TVに直接可

X1 turbo III

ホビーに、マイビジネスに、幅広く威力を発揮。

X1 turbo III A コース

CZ-870CB (本体)………¥168,000
CZ-870DB (ディスプレー)……¥109,800

定価合計¥277,800➡¥148,000	
~~¥4,200 ×48回~~	㋭なし ㋙なし
~~¥5,400 ×36回~~	㋭なし ㋙なし
~~¥7,000 ×24回~~	㋭なし ㋙なし

1. 初のマルチビジュアル端子搭載 (ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続)
2. ジョイカード標準装備 (遊び心を加速する)
3. タテ・ヨコ両用タイプ (横幅33cm 組み合わせ自在の)
4. 先進機能にもうれしい対応 (多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など)

X1G Model10 E コース

CZ-820CE (本体)……… ¥ 69,800
CZ-8BS1 (FM音源ボード)…¥ 23,800
AN-58C (RFコンバーター)…¥ 2,980

定価合計¥173,400➡¥46,000	
¥ 3,300 ×15回	㋭なし ㋙なし
¥ 4,100 ×12回	㋭なし ㋙なし
¥ 7,900 ×6回	㋭なし ㋙なし

家庭用TVに直接可

X1G Model30 A' コース

CZ-822CB (本体)………¥118,000
CZ-820DB (ディスプレーテレビ)・¥ 79,800
CZ-8BS1 (ステレオFM音源ボード)…¥ 23,800

定価合計¥222,600➡¥129,600	
¥4,200 ×36回	㋭なし ㋙なし
¥6,000 ×24回	㋭なし ㋙なし
¥11,400 ×12回	㋭なし ㋙なし

TVも映るメディアコース

X1G Model30 B コース

CZ-822CB (本体)……¥118,000
AN-58C (RFコンバーター)…¥ 2,980

定価合計¥120,980➡¥71,000	
¥ 3,400 ×24回	㋭なし ㋙なし
¥ 6,400 ×12回	㋭なし ㋙なし
¥12,300 ×6回	㋭なし ㋙なし

家庭用TVに直接可

X1G Model30 C' コース

CZ-822C (本体)…………¥118,000
CU-14G (2000文字ディスプレー)・¥ 49,800
ブランクディスケット(5"2D,10枚)¥ 17,000

定価合計¥184,800➡¥99,600	
¥3,200 ×36回	㋭なし ㋙なし
¥4,700 ×24回	㋭なし ㋙なし
¥8,900 ×12回	㋭なし ㋙なし

X1G Model30 D コース

CZ-820D (ディスプレー)……¥ 79,800
CZ-822C (本体)…………¥118,000
バックアップキット(ディスク)¥ 3,400

定価合計¥201,200➡現金特価	
¥3,600 ×36回	㋭なし ㋙なし
¥5,200 ×24回	㋭なし ㋙なし
¥6,700 ×18回	㋭なし ㋙なし

TVも映るメディアコース

プレゼント

X-1 turboZ及びZⅡをコースでお買い上げいただいた方全員にもれなく『ハイテク年賀状』Disk をプレゼント!

X1 turbo Z / Z II

リアルな映像と音が創造力をかきたてる。
"アートスタジオ・Turbo Z"ZⅡ登場。
メインメモリ128KバイトNEW Z-BASIC搭載!!

はしゃぎすぎないのが立派です。



X1 turbo Z A コース

CZ-880CB (本体)………¥218,000
CZ-880DB (15 カラーディスプレー)¥109,800
CZ-6ST1B (チルドスタンド)…¥ 5,800

定価合計¥333,600➡¥202,000	
¥6,400 ×36回	㋭なし ㋙なし
¥5,000 ×18回	㋭なし ㋙なし
¥9,300 ×24回	㋭なし ㋙なし
¥17,700 ×12回	㋭なし ㋙なし

X1 turbo Z B コース

ZII仕様コース (パーツの接続によりZIIと全く同じ)

CZ-880CB (本体)………¥218,000
CZ-880DB (15 カラーディスプレー)¥109,800
CZ-6ST1B (チルドスタンド)…¥ 5,800
CZ-141SF (Z-BASIC・64KRAM)¥ 18,800

定価合計¥352,400➡¥218,000	
¥ 7,000 ×36回	㋭なし ㋙なし
¥ 5,400 ×18回	㋭なし ㋙なし
¥10,100 ×24回	㋭なし ㋙なし
¥19,100 ×12回	㋭なし ㋙なし

X1 turbo Z II A コース

CZ-881CB (本体)………¥179,800
CZ-880DB (15 カラーディスプレー)¥109,800
CZ-6ST1B (チルドスタンド)…¥ 5,800
バックアップキット……¥ 4,800

定価合計¥300,200➡現金特価	
¥4,600 ×36回	㋭18000 ㋙なし
¥5,900 ×18回	㋭なし ㋙なし
¥7,600 ×36回	㋭なし ㋙なし
¥11,000 ×24回	㋭なし ㋙なし

X1 turbo Z II B コース

CZ-881CB (本体)………¥179,800
CZ-880DB (15 カラーディスプレー)¥109,800
CZ-6ST1B (チルドスタンド)…¥ 5,800
CZ-8PK7 (24ドットプリンター)…¥122,000

定価合計¥417,400➡現金特価	
¥5,900 ×36回	㋭なし ㋙150000
¥8,400 ×18回	㋭なし ㋙なし
¥9,700 ×30回	㋭18000 ㋙なし
¥15,600 ×24回	㋭なし ㋙なし

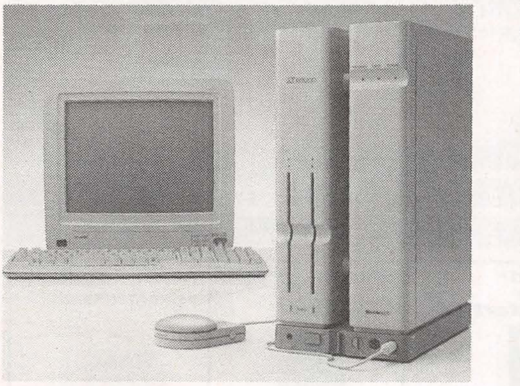
本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

今、X68000 Cコースをお買い上げいただいた方全員にもれなく ディスク 「ハイテク年賀状」をプレゼント！

16ビット最速の68000だから……

ちょっと触れてみたい X68000

特典いっぱいのX68000
アルカノイドプレゼント



1 大容量メモリ制御に適した68000を搭載
2 2Mバイトの大容量メモリ
3 独自のフレンドリーOS搭載
4 JIS第1、第2水準漢字ROMの搭載
5 65,536色同時表示の自然色グラフィックス
6 ステレオ対応FM音源& AD PCM
7 ハイポジションのクラティウスも登場（同梱）

X68000 A コース

CZ-600C（本体＋keyボード）‥¥369,000
CZ-600D（15 カラーディスプレーテレビ）‥‥¥129,800
CZ-6ST1（チルドスタンド）‥‥¥ 5,800

定価合計¥504,600➡現金大特価	
¥ 7,200×36回	㊍なし 頭15万
¥11,900×36回	㊍なし 頭なし
¥12,800×24回	㊍なし 頭10万

X68000 C コース

CZ-600C（本体＋keyボード）‥¥369,000
CZ-600D（15 カラーディスプレーテレビ）‥‥¥129,800
CZ-6ST1E（チルドスタンド）‥¥ 5,800
CZ-6VT1（カラーイメージユニット）¥ 69,800

定価合計¥574,400➡現金特価	
¥ 7,600×36回	㊍なし 頭20万
¥10,900×48回	㊍なし 頭なし
¥13,400×24回	㊍なし 頭15万

今、X68000をお買上げのお客様に ——— シンプルさの中にも華やかさを持った X68000

●オリジナルXメンバーズカード電卓プレゼント ●「それゆけX1」1年間無料購読 ●"X68000 EXE（エグゼ）クラブ"に入会

X68000ソフト&周辺機器

X68000には、ブラックとオフィスグレーのカラーがあります。

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

タイトル	定価	販売価格	一言コメント	型番	商品名	定価	販売価格
Kamikaze	¥68,000	現金特価	統合型スプレッドシート	CZ-6VT1	カラーイメージユニット	¥ 69,800	現金特価
サウンドPRO 68K	¥15,800	現金特価	音色データ作成ツール	CZ-6BE1	1MB増設RAMボード	¥ 35,000	現金特価
スペースハリア	¥ 6,800	6,330	美しい高速3Dグラフィックス	CZ-6BE2	2MB増設RAMボード	¥ 79,800	現金特価
Z5 STAFF PRO 68K	¥58,000	現金特価	高速応用グラフィックス	CZ-6BE4	4MB増設RAMボード	¥138,000	現金特価
ミュージックPRO 68K	¥18,800	現金特価	FM音源機能をフルに稼働	CZ-6EB1	拡張I/Oボックス	¥ 88,000	現金特価
ゼビウス	¥ 8,800	8,190	専用ジョイスティック付	CZ-6BG1	GP-1Bボード	¥ 59,800	現金特価
レリクス	¥ 7,200	6,700	アクションロールプレイング	CZ-6BU1	ユニバーサルI/Oボード	¥ 39,800	現金特価

X-1 Twin／X-1 Turbo Z用機器

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-53F	X-1 Twin用5 増設ドライブ	¥19,800	現金特価
CZ 141SF	NEW Z BASIC 64KRAM付	¥18,800	現金特価
CZ-8PK9	24ドット漢字プリンター	¥89,800	現金特価

新製品 X-1シリーズ周辺機器

X-1 Twin対応
全てのX-1シリーズに対応

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥32,800
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥ 23,800	現金特価
CZ-8TM1	モデムユニット	¥ 29,800	現金特価
CZ-8BM2	RS-232Cマウスボード	¥ 19,800	現金特価
CZ-8RL1	データレコーダ	¥ 24,800	¥19,800
CU-14GB	14型カラーディスプレー	¥ 49,800	¥29,800
X-1用	ジョイカード　延長コード付	¥ 3,200	¥ 2,900
CZ-8BR1	立体映像セット	¥ 29,800	現金特価
X-1用	X-1turboマウス	¥ 13,800	¥ 6,500
CZ-8PK2	18ドット漢字プリンター	¥134,800	¥29,800
CZ-502F	320Kバイトデュアルフロッピー	¥ 99,800	現金特価
AN-58C	X-1G用RFコンバータ	¥ 2,900	現金特価
CZ-8VC	RFコンバーター	¥ 15,800	¥13,800
CU14F/G用	スモークドフィルター	¥ 9,800	¥ 5,980

CU14G/F1をお使いの方の眼を守ります。

新製品 CZ8PC2



第2水準漢字ロムがついて
さらにコストもお得。

24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1 ……………… ¥69,800
X1シリーズケーブル付

定価合計¥69,800➡¥54,800	
¥3,300×18回	㊍なし 頭なし
¥4,900×12回	㊍なし 頭なし

限定販売 CZ-8PK2



18ドット漢字プリンター
CZ-8PK2 …………… ¥134,800
（X-1,F,G turboに接続できます。） ケーブル付

定価合計¥134,800➡¥29,800	
¥3,200×10回	㊍なし 頭なし
¥5,200×6回	㊍なし 頭なし

買い替え大作戦 ☆買い替えがこんなにもおとく…この機会のがすなヨ！（2月15日まで有効）

下取機種	購入機種	差額
X-1C	X1 G30（本体）	¥ 64,000
X-1F10		¥ 59,000
X-1G10		¥ 58,000
FM-new7		¥ 62,500
X-1ターボIIセット	X1 turbo Z セット	¥122,000
X-1G30（本体）		¥160,000
PC-8801FR30		¥136,000
PC-8801FH30		¥ [illegible]24,000
PC-8801	PC-8801 FA	¥1[illegible]6,000
PC-8801SR30		¥ 55,000
PC-8801MR		¥ 59,000
PC-8001/II SR	PC-8801 MA	¥137,000
PC-8801/II 30		¥115,000
PC-8801SR30		¥ 85,000
PC-8801MR		¥ 80,000
X-1F10（本体）	X1 twin（本体）	¥ 73,800
X-1G10（本体）	X1 twin（本体）	¥ 72,800
CZ-822C＋CZ-820D	X68000 セット	¥314,000
CZ-870C＋CZ870D		¥283,000
PC-8801SR30		¥310,000
PC-8801MR		¥305,000
PC-8801FH30		¥300,000
PC-8801MH		¥285,000
CU-14FA1	CU-14AD	¥ 45,000
KD-854	KD-863S	¥ 67,000

下取機種	購入機種	差額
X-1G30（本体）	X1 turbo III（本体）	¥ 64,000
X-1G30（本体）	X1 turbo Z（本体）	¥ 84,000
PC-9801U2	PC-9801 UV21	¥168,000
PC-9801UV2		¥108,000
PC-9801U2	PC-9801 VM21	¥198,000
PC-9801F2		¥158,000
PC-9801VF2		¥138,000
PC-8801SR30	PC-9801 VX21	¥208,000
PC-8801FH30		¥1[illegible]8,000
PC-8801MH		¥18[illegible],000
PC-9801F2		¥188,000
PC-9801VF2		¥168,000
PC-9801VM2		¥ 95,000
PC-9801VM21		¥ [illegible]8,000
PC-9801U2	PC-286V STD	¥183,500
PC-9801F2		¥143,500
PC-9801VF2		¥123,500
PC-9801F2	PC-286V H20	¥252,000
PC-9801VF2		¥232,000
PC-9801VM2		¥160,000
PC-9801VM21		¥152,000
PC-9801VX21		¥132,000
PC-8801SR30	PC-286V STD	¥163,500
PC-8801FR30		¥165,500
PC-8801MR		¥158,500

AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170

AOYAMA WORLD IN

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お問い合せは 987-7771

X-1シリーズ システムソフト

商品名		機種名	価格	現金特価
コスモステーション		CZ-136SF（2D・5″FD版）	¥ 9,800	¥ 9,200
モデムターミナル		CZ-133SF（2D・5″FD版）	¥25,800	¥13,800
turboターミナル		CZ-131SF（2D・5″FD版）	¥ 8,800	¥ 8,100
ランゲージマスター（CP/M R）		CZ-128SF（2D・5″FD版）	¥ 9,800	¥ 9,200
turbo CP/M（漢字版）		CZ-130SF（2D・5″FD版）	¥14,800	¥13,600
ミュートピア		CZ-139SF（2D・5″FD版）	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF（2D・5″FD版）	¥13,800	¥12,600
	C	CZ-116LF（2D・5″FD版）	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO（漢字版）	CZ-117SF（2D・5″FD版）	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF（2D・5″FD版）	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF（2D・5″FD版）	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF（2D・5″FD版）	¥13,800	¥12,600
	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

×68000でアルカノイド!!

ワールドインアオヤマの お得で安心なサービス

1 「初めて」はパソコンの基本です。

初めての方でも、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

2 激安金利に簡単クレジット

商品が決まったら、お支払い計画は係員にお任せ下さい。月々の金額からボーナス設定までお客様にぴったりのオリジナルコースをお作りします。ロータスクレジットはワールドインアオヤマとクレジット会社とのオリジナルプランニングにより、大幅な手数料ダウンが実現したものです。

3 アフターサービスも万全

もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

4 見て、触れて、納得して下さい

ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。お客様ご自身でじっくりとお選び下さい。

5 グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を高額下取。僅かなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。

6 うれしい代引システム

商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日もＯＫ。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

7 VIPカード「CLUB246」

商品お買上の皆様に「CLUB246」カードをお渡し致します。次回からお電話あるいは店頭でお名前だけおっしゃって下さい。全てのデータが登録されていますので、買換やシステムアップ時に会員価格でご提供等、特典一杯の強いカードです。

8 もしも初期不良があったら

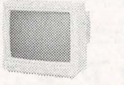
お買上当初より異常がみられる場合、１週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅迄ひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

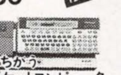
株式会社 ワールド イン アオヤマ

REFRESH PASOCOM

特選中古パソコン

今月の限定お買得品

SHARP 新品同様品
〔2,000文字ディスプレー〕
CU-14G
NEC、SHARP、富士通、接続可能

CU-14G〔B・E〕〔8ピンRGBディスプレー〕
定価¥49,800➡**¥29,800**

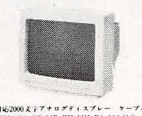
SHARP
PC-1501 and CE-150 限定品

説得力がちがう ポケットコンピューター
自由に設定できる6個のソフトキー、グラフや図形まで記録できるグラフィックプリンター〔カセット1 F内蔵〕
PC-1501〔ポケコン本体〕¥64,800➡**¥19,800**
CE-150〔カラーグラフィックプリンター〕¥49,800➡**¥9,800**

SHARP X1 turboZ

このセットにCZ141SFを付けるとturboZIIになります
CZ880CB〔本体〕……¥218,000➡¥120,000
CZ880DB〔ディスプレー〕¥109,800➡¥ 79,000
セット合計¥347,000➡**¥198,000**

SHARP X1 turboZ

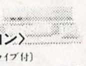
このセットにCZ141SFを付けるとturboZIIになります
CZ880CB〔本体〕……¥218,000➡¥120,000
CZ880DB〔ディスプレー〕¥109,800➡¥ 79,000
セット合計¥347,000➡**¥198,000**

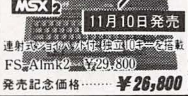
SHARP 新品限定品
CU-14FA2

〔NEC対応2000文字アナログディスプレー ケーブル付 NEC 8801 FR・SR・MR・FH・MH・FA・MA対応 512色中8色選択ディスプレー〕
定価¥54,800➡**¥34,000**

NEC 新品限定品
PC-8001/IISR

PC-8001 IISR〔本体〕‥¥89,800
定価¥89,800➡**¥16,800**

SHARP 新品限定品
X1プリンター
CZ-8PK2〔ケーブル付〕
CZ-8PK2〔18漢字プリンター〕‥¥134,800
定価合計¥134,800➡**¥29,800**
X-1シリーズ全ての本体に接続可能

Victor
新品同様品
〈MSX²パソコン〉

HC-90〔128K、3.5ドライブ付〕
定価合計¥168,000➡**¥78,000**

Panasonic A1 MSX2

11月10日発売
連射式ジョイパッド付・独立10キーを搭載
FS-A1mk2 ¥29,800
発売記念価格……**¥26,800**

富士通
FM77AV40EX

77AV40 セット¥217,000
FM-77AV40EX……¥168,000
FM-TV154……¥138,000
セット合計¥306,000➡**¥200,000**

SHARP
X1 turboIII

CZ-870CB〔本体〕……¥168,000
CZ-870DB〔ディスプレー〕…¥109,800
セット合計¥277,800➡**¥148,000**

SHARP 新品限定品
〔2,000文字ディスプレー〕
NEC、SHARP、富士通、接続可能

CU14FA1〔8・21ピンRGBディスプレー〕
定価¥54,800➡**¥29,800**

SHARP
X1プリンター 限定品
CZ-8PD3 9'ドットプリンター
定価合計¥54,800➡**¥19,800**
8PD3プリンターは8PK2と異なる為に漢字出力は出来ません。

SANYO
WAVY 23
新品限定品

PHC-23〔MSX2 128K〕
定価合計¥32,800➡**¥24,800**

Panasonic A1
FS-A1F……¥54,800
発売記念価格……**¥ 48,800**

中古及び新品にかかわらず、X 1シリーズ及びX68000をコースでお買上げいただきましたお客様全員にもれなくフロッピーホルダー・クリーティングカードをプレゼント!!

NEC

6001シリーズ本体

品名	定価	特価
PC-6001MKII〔家庭用TVに直接可能〕	¥ 84,800	¥ 12,000
PC-6001MKII SR〔RFモジューレーター付〕	¥ 89,000	¥ 20,000
PC-6601〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕	¥143,000	¥ 25,000
PC-6601SR〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕	¥155,000	¥ 38,000

8001シリーズ本体

品名	定価	特価
PC-8001MKII	¥123,000	¥ 12,000
PC-8001MKII SR	¥108,000	¥ 14,000
PC-8001MKII SR〔新品〕	¥108,000	¥ 16,800

データレコーダ

品名	定価	特価
PC-DR312	¥ 12,800	¥ 6,800
PC-DR321〔新品〕	¥198,000	¥ 12,800
PC-DR350〔新品〕	¥188,000	¥ 7,900
PC-DR312〔新品〕	¥128,000	¥ 9,500
PHC-DR II〔新品〕	¥ 12,800	¥ 9,200
PC-DR311	¥ 12,800	¥ 6,000
PC-6081	¥ 12,800	¥ 6,000
PC-6082	¥ 19,800	¥ 7,000

ディスプレー

NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー(デジタル)

品名	定価	特価
PC-KD201	¥ 59,800	¥ 18,000
PC-KD251K	¥ 59,800	¥ 26,000
PC-KD351	¥998,000	¥ 26,000
CU-14GE	¥ 49,800	¥ 26,800
CU14FA1〔新品同様〕	¥ 54,800	¥ 29,800
CU-14FA2〔アナログ2000文字NEC対応ケーブル付〕〔新品〕	¥ 54,800	¥ 34,000
CU-14GB〔新品同様〕	¥ 49,800	¥ 29,800
CU-14GE〔新品同様〕	¥ 49,800	¥ 29,800

CU-14G及びCU14FA1はNEC・SHARP・富士通他の本体に接続できます

●2000文字ディスプレーテレビ

品名	定価	特価
PC-TV151	¥ 94,800	¥ 42,000
CZ-811D	¥ 89,800	¥ 37,800
CZ-820A〔新品同様〕	¥ 89,800	¥ 42,800

●4050文字デジタルディスプレー

品名	定価	特価
PC-KD551	¥118,000	¥ 42,000
PC-KD551K	¥ 99,800	¥ 48,000
PC-8853N〔0.31ピッチRGB〕	¥168,000	¥ 48,000

●4050文字アナログディスプレー

品名	定価	特価
PC-KD852	¥ 99,800	¥ 50,000
PC-KD854	¥ 89,800	¥ 52,000
PC-KD854〔新品〕	¥ 89,800	¥ 53,000
PC-KD862〔アナログRGB〕	¥ 99,800	¥ 68,000
PC-KD862〔アナログRGB〕〔新品同様〕	¥ 99,800	¥ 70,000
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕〔新品同様〕	¥ 84,800	~~¥ 64,000~~

●4050文字アナログ、デジタルディスプレー

品名	定価	特価
CMT-146L〔アナログRGB〕	¥ 89,800	¥ 48,000
CMT-146L〔アナログRGB〕〔新品同様〕	¥ 89,800	¥ 52,000
CU14AG2〔アナログRGB〕	¥ 84,800	¥ 47,000
CU14A4〔アナログRGB〕〔新品同様〕	¥ 89,800	¥ 49,800

●4050文字/2000文字デジタルディスプレーテレビ

品名	定価	特価
CZ870D〔新品同様〕	¥108,000	¥ 68,000

●4050文字/2000文字アナログディスプレーテレビ

品名	定価	特価
PC-TV351	¥129,800	¥ 78,000
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕〔新品同様〕	¥138,000	~~¥ 99,000~~
PC-TV352〔新品同様〕	¥115,000	~~¥ 70,000~~
CZ-600D〔B1K対応〕〔新品同様〕	¥129,800	¥ 89,000

●その他

品名	定価	特価
PC-6041〔2000文字モノクロ〕	¥ 36,800	¥ 8,000
PC-60M43〔15色ディスプレー〕	¥ 65,800	¥ 18,000
PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕	¥ 58,800	¥ 20,000

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771
お使いの本体に合うディスプレーをお気軽にお問い合せ下さい。

フロッピーディスク

品名	定価	特価
TF20〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕	¥142,000	¥ 35,000
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕	¥128,000	¥ 38,000
PC-8031-2W〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕	¥248,000	¥現金大特価
PC-80S31〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕	¥168,000	¥ 48,000

8801シリーズ本体

8801フェア中

現金大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい ☎03-987-7771

品名	定価	特価
PC-8801	¥228,000	¥ 24,000
PC-8801〔漢字ロム付〕	¥266,000	¥ 28,000
PC-8801 II10	¥168,000	¥ 33,000
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機増設〕	¥275,000	¥ 58,000
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機増設〕	¥275,000	¥ 59,000
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥275,000	¥ 60,000
PC-8801 IISR30〔5"ドライブ2機増設〕	¥258,000	¥ 89,000
PC-8801 IIFR20〔5"ドライブ1機標準装備〕	¥148,000	¥ 73,000
PC-8801 IIFR30〔5"ドライブ1機増設〕	¥178,000	¥ 85,000
PC-8801 IIFR30〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥178,000	¥ 85,000
PC-8801FH20	¥138,000	¥ 85,000
PC-8801FH20〔新品同様〕	¥138,000	¥ 92,000
PC-8801FH30	¥168,000	¥ 98,000
PC-8801FH30〔新品同様〕	¥158,000	~~¥105,000~~
PC-8801FA	¥168,000	¥120,000
PC-8801 IIMR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕	¥238,000	¥ 98,000
PC-8801MH	¥208,000	¥108,000
PC-8801MH〔新品同様〕	¥208,000	¥124,000
PC-8801MA	¥198,000	¥140,000
PC-88VA	¥298,000	¥178,000

9801シリーズ本体

品名	定価	特価
256K増設ラムボード〔10MHz対応〕〔新品〕	¥ 39,800	¥ 9,800
256K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕	¥ 14,800	¥ 12,800
512K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕	¥ 20,000	¥ 16,900
1MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕	¥ 45,000	¥ 28,000
1.5MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕	¥ 58,500	¥ 38,000
PC-9801E〔漢ロム付〕	¥245,000	¥ 60,000
PC-9801U2	¥298,000	¥ 98,000
PC-9801UV2	¥318,000	¥190,000
PC-9801UV21	¥318,000	¥208,000
PC-9801F2〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥398,000	¥135,000
PC-9801m2〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕	¥415,000	¥158,000
PC-9801VF2〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥348,000	¥160,000
PC-9801Vm2〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥415,000	¥228,000
PC-9801Vm21	¥390,000	¥235,000
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕	¥390,000	~~¥245,000~~
PC-9801VX2	¥433,000	~~¥259,000~~
PC-9801VX21〔本体〕	¥433,000	~~¥269,000~~
PC-9801VX41〔本体〕	¥630,000	~~¥425,000~~
PC-98LTmodel 1〔新品同様〕	¥238,000	¥176,000

プリンター

品名	定価	特価
PC-PR401〔サーマルプリンター〕	¥ 39,800	¥ 15,000
RP-80F TII〔シリアルプリンター〕	¥ 89,000	¥ 18,000
GP-500M〔シリアルプリンター〕	¥ 49,800	¥ 19,800
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕	¥148,000	¥ 38,000
PC-PR103〔インパックトラインドットプリンター〕	¥ 89,800	¥ 23,000
PC-PR104〔日本語プリンター〕	¥ 99,800	¥ 38,000
G10XPJ〔PC-8822対応〕〔新品同様〕	¥ 99,800	¥ 32,000
PC-6022〔シリアルプリンター〕	¥ 29,800	¥ 11,000

●ドット漢字プリンター

品名	定価	特価
RP80F TIIK〔16"漢字プリンター〕	¥129,000	¥ 30,000
GP-550M〔16"漢字プリンター〕	¥119,800	¥ 26,000

●熱転写漢字プリンター

品名	定価	特価
PC-PR406M〔24"熱転写プリンター〕	¥ 59,800	¥ 39,800
PC-PR406M〔新品〕	¥ 59,800	¥ 46,000
PC-PR101TL〔24ドット10インチ〕	¥ 79,800	¥ 48,000
PC-PR101TL〔新品〕	¥ 79,800	¥ 49,800
AP-80EX PC〔24ドット〕〔新品同様〕	¥ 69,800	¥ 46,800
PC-PR406〔24"熱転写漢字プリンター〕	¥ 99,800	¥ 48,000
PC-8825〔24"熱転写プリンター〕	¥176,000	¥ 30,000
TR-24CL〔24"カラー熱転写プリンターケーブル付〕〔新品〕	¥ 73,700	¥ 41,000

●24ドット10インチ漢字プリンター

品名	定価	特価
PC-PR101	¥238,000	¥ 58,000
PC-PR101F〔第2水準ロム付〕〔新品〕	¥158,000	¥ 68,000
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕	¥138,000	¥ 92,000
NM-9700〔カラープリンター〕〔新品同様〕	¥163,000	¥110,000
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕〔新品〕	¥124,000	¥ 98,000

●24ドット15インチ漢字プリンター

品名	定価	特価
PC-PR201	¥298,000	¥ 78,000
NM-9400S〔新品同様〕	¥310,000	¥108,000
NM-9400	¥310,000	¥ 88,000
PC-PR201H	¥288,000	¥148,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕	¥245,000	¥157,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕〔新品同様〕	¥245,000	¥169,000
PC-PR201V2〔15"カラープリンター〕〔新品限定8台〕	¥298,000	¥215,000
PC-PR201F	¥188,000	¥ 89,000
PC-PR201F2〔第2水準漢ロム付〕	¥158,000	¥ 96,000
NM-9950〔カラープリンター〕	¥245,000	¥125,000
NM9950II〔15"カラープリンター〕〔新品限定5台〕	¥245,000	¥165,000
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕	¥177,000	¥ 78,000
VP135K〔カートリッヂ、ケーブル付〕〔新品限定品〕	¥177,000	¥ 84,800

●その他

品名	定価	特価
PC-IN502〔イメージスキャナ〕	¥ 99,800	¥ 67,000
PC-IN503〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕	¥149,800	¥115,000
PC-IN503H〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕	¥165,000	¥126,000

ハードディスク

品名	定価	特価
HDD-20S〔EPSON 20M〕〔新品同様〕	¥198,000	~~¥129,000~~
SP-520〔ユース 20M〕〔新品同様〕	¥118,000	¥ 74,800
HD-4020〔ICM 20M〕〔新品同様〕	¥230,000	¥159,800

SHARP

X1 5th アニバーサリー

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

INFORMATION

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

1 まずお電話下さい

これは？と思ったら…どんどんお電話下さい！

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ？ これは？ といったご質問にも親切にお答え致します。

2 お支払方法

①うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。（離島の方は代引できませんのでご了承下さい。）

②もちろんクレジットで！クレジットカードもOK！

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方。お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい

3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

パソコンの買取り、査定、注文

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り

03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-6104

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日〜金曜日 10:00〜22:00 ●土・日曜日・祭日 10:30〜19:00

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか？

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自慢は価格だけではありません。

SHARP

本体

品名	定価	価格
MZ-1500	¥89,800	¥23,800
MZ-2200〔DR付〕	¥147,800	¥10,000
MZ2500/30	¥199,800	¥62,000
MZ-2500V2〔MZ-2531〕〔新品〕	¥199,800	¥125,000
MZ2861〔本体〕	¥328,000	¥258,000
CZ-600C〔X68000〕〔本体〕	¥369,000	¥268,000

ディスプレー

品名	定価	価格
CU14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕	¥89,800	¥49,800
CU14FA1〔2000文字カラー〕〔新品限定品〕	¥54,800	¥29,800
MZ-1D22〔4050文字ディスプレー〕	¥99,800	¥49,000
MZ-1D26〔4050文字ディスプレー〕〔新品限定品〕	¥89,800	¥69,800

The.X-1

品名	定価	価格
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕	¥155,000	¥53,000
X-1Turbo II〔本体〕	¥178,000	¥~~82,000~~
X-1Turbo II〔ディスプレー〕	¥119,800	¥60,000
CZ-870C〔X-1Turbo III〕〔本体〕〔新品同様〕	¥168,000	¥~~99,800~~
CZ-870D〔X-1 Turbo III〕〔ディスプレー〕〔新品同様〕	¥109,800	¥68,000
CZ-870C〔X-1Turbo III〕〔本体〕	¥168,000	¥~~85,000~~
CZ-870D〔X-1Turbo III〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥64,000
CZ-880D〔X-1TurboZ〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥78,000
X-1F 10〔CZ811本体〕	¥89,800	¥16,000
X-1F 10〔CZ-811本体〕〔新品〕	¥89,800	¥16,800
X-1F〔CZ811ディスプレー〕	¥89,800	¥37,800
X-1F〔CZ-811Dディスプレー〕〔新古限定品〕	¥89,800	¥39,800
X-1F 20〔CZ812本体〕	¥139,800	¥56,800
CZ-800C〔本体、Gラム付〕	¥155,000	¥16,000
CZ-801C〔X-1C本体〕	¥119,800	¥16,000
CZ-803C〔本体〕	¥119,800	¥16,800
CZ-802C〔X-1D本体〕〔新品同様〕	¥198,000	¥19,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥79,800	¥39,800
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕〔新品〕	¥79,800	¥42,800
CZ-820C〔X-1GModel 10本体〕	¥69,800	¥23,800
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔新品同様〕	¥69,800	¥24,800
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕	¥118,000	¥68,000
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕〔新品〕	¥118,000	¥69,800
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕	¥99,800	¥84,800
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕〔新品〕	¥99,800	¥現金特価
CZ-880C〔本体〕	¥218,000	¥109,000
CZ-880C〔X-1 TurboZ〕〔本体〕〔限定品〕	¥218,000	¥120,000
X-1 TurboZセット〔CZ-880CB+CZ-880DB〕〔新品同様〕	¥347,800	¥198,000
X68000セット〔CZ-600C+CZ600D〕	¥498,800	¥348,000

X-1周辺機器

品名	定価	価格
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕	¥15,800	¥11,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕〔新品〕	¥15,800	¥13,800
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕	¥38,000	¥15,900
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕	¥24,800	¥17,800
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕〔新品〕	¥24,800	¥19,800
CZ-300F〔3′フロッピーディスク〕	¥59,800	¥28,000
CZ-503F〔5′シングルディスク〕	¥49,800	¥37,800
CZ-502F〔5′デュアルディスク〕	¥99,800	¥58,000
ディスクには1/F、ケーブルシステムディスク付		
CZ-8BV1〔カラーイメージボード〕	¥39,800	¥25,000
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥23,800	¥18,000
CZ-8EP〔拡張I/Oポート〕〔新品〕	¥11,800	¥9,800
CZ-8EB3〔拡張I/Oボックス〕〔新品〕	¥33,800	¥現金特価

品名	定価	価格
CZ-139SF〔作曲・編集が楽しめるミュージッククリエイタ〕〔新品〕	¥12,800	¥11,700

※CZ-139SFはFM音源ボードが必要となります。

プリンター

品名	定価	価格
CZ-80PK	¥123,800	¥20,000
CZ8PP2〔プロッタプリンター〕	¥54,800	¥9,800
CZ-8PP2〔新品〕	¥54,800	¥12,000
CZ-8PC1〔24′熱転写プリンター〕	¥69,800	¥48,000
MZ-1P14〔MZ対応シリアルプリンター〕	¥54,800	¥28,000
MZ-1P17〔24′熱転写漢字プリンター〕	¥79,800	¥37,000
MZ-1P17〔24′熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕〔新品〕	¥79,800	¥42,800
CZ-8PK2〔18′漢字プリンター〕	¥134,800	¥19,800
CZ-8PK2〔18′漢字プリンター〕〔新品〕	¥134,800	~~¥29,800~~

ポケコン

品名	定価	価格
PC-1246DB〔新品同様〕	¥7,900	¥6,200
PC-1248DB〔新品同様〕	¥11,000	¥8,600
PC-1360〔新品〕	¥29,800	¥23,000
PC-1360K〔新品〕	¥36,800	¥29,000
PC-1500	¥59,800	¥17,000
PC-1501〔ポケットコンピュータ〕〔新品〕	¥64,800	¥19,800
PC-1600K〔新品〕	¥69,800	¥55,000

FUJITSU

本体

品名	定価	価格
FM-7	¥126,000	¥18,000
FM-NEW7	¥99,800	¥20,000
FM-77L2	¥193,000	¥59,000
FM-77L4	¥238,000	¥62,000
FM-77D2	¥228,000	¥54,000
FM-77AV1	¥128,000	¥59,000
FM-77AV2	¥158,000	¥69,000
FM-77AV20EX〔本体〕	¥128,000	¥92,000
FM-77AV40EX〔本体〕	¥168,000	¥120,000

ディスプレー

品名	定価	価格
CU14FA1〔2000文字カラー〕〔新品同様〕	¥54,800	¥29,800
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕	¥67,800	¥26,000
CZ-820D〔2000文字デジタルテレビ、ケーブル付〕	¥79,800	¥42,000
CU14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔ケーブル付〕	¥49,800	¥29,000
CU14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔21Pケーブル付〕〔新品〕	¥49,800	¥33,000

フロッピーディスク

品名	定価	価格
MB-27611	¥128,000	¥58,000
MB-27603〔シングルディスク〕	¥440,000	¥52,000
MB-27631〔3.5′ディスク〕	¥85,000	¥58,000
LFD550FM〔5′ディスク、1Fケーブル付〕〔新品〕	¥98,000	¥68,800

プリンター

品名	定価	価格
SP-800F〔セイコー社、シリアルプリンター〕	¥64,800	¥28,000
GP-500F〔セイコー社、シリアルプリンター〕	¥49,800	¥18,000
GP550F〔16ドットプリンター〕	¥119,800	¥20,000
MB27409〔シリアルプリンター〕	¥79,800	¥30,000

データレコーダ

品名	定価	価格
MB27502	¥12,800	¥7,200
MB27502〔新品〕	¥12,800	¥9,800
MB27501	¥12,800	¥6,000
PHC-DR II〔新品〕	¥12,800	¥9,200

EPSON・日立・SONY・STAR

品名	定価	価格
PC-286V-STD〔本体〕	¥298,000	¥220,000
PC-286V-H20〔本体〕	¥443,000	¥330,000
HDD-20S〔HD3.5インチ20MB、1/Fケーブル付〕〔新品〕	¥198,000	¥134,000
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	¥163,800	¥30,000
FP-80〔プリンター〕	¥149,800	¥15,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	¥142,000	¥35,000
HR-5〔80 サーマルプリンター〕	¥49,800	¥10,000
LFD550〔フロッピーディスク〕	¥148,000	¥38,000
FT80〔80ケタドットプリンター〕	¥89,000	¥15,000
MP80〔80ケタドットプリンター〕	¥89,000	¥15,000
AP80K〔80ケタ熱転写プリンター〕〔ロム＋ケーブル＋第2水準ロム付〕	¥80,300	¥35,000
G-10Xf II〔シリアルプリンター〕	¥74,900	¥14,000

MSX

品名	定価	価格
HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔新品同様〕〔MSX²〕	¥198,000	¥122,000
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕〔MSX²〕	¥168,000	¥78,000
FS-4700F〔128Kドライブ1基付〕〔ワープロ・パソコン〕〔新品同様〕	¥158,000	¥78,500
FS-4600F〔128Kドライブ1基付〕〔ワープロパソコン〕〔新品同様〕	¥138,000	¥99,800
CF1200〔ナショナル、RF、16K〕	¥58,800	¥9,800
CF2700〔ナショナル、RF、32K〕	¥59,800	¥13,000
CF3000〔ナショナル、RF、64K〕	¥79,800	¥19,000
FS-PW1〔MSX用プリンター〕〔新品同様〕	¥49,800	¥39,800
FS-FD-1〔MSX用3.5′ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥44,800	¥34,800
HB-D20W〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥44,800	¥35,800
HC-30〔ビクター、RF、32K〕〔新品〕	¥34,800	¥14,800
HC-60〔ビクター、RF、32K〕〔新品〕	¥64,800	¥16,800
HC-30〔ビクター、RF、32K〕	¥34,800	¥13,000
HB-55〔SONY、RF、16K〕	¥54,800	¥9,800
HB-101〔SONY、RF、16K〕	¥46,800	¥9,800
HB-201〔SONY、RF、16K〕	¥79,800	¥9,800
PHC-33〔サンヨー、RF、DR、64K〕	¥59,800	¥24,000
FM-X〔RF、16K〕	¥49,800	¥9,800
MBH21〔日立32KRF〕	¥49,800	¥13,000
HX-10D〔東芝、RF、16K〕	¥67,800	¥10,000
FS-A1〔ナショナル$MSX_2$128K〕	¥29,800	¥21,800
FS-A1〔ナショナル$MSX_2$128K〕〔新品同様品〕	¥29,800	¥23,800
FS-A1mk2〔ナショナルMSX_2 128k〕〔新古品〕	¥29,800	¥24,900
FS-A1F〔ナショナルMSX_2 3.5′FDD内蔵〕	¥59,800	¥48,800
PHC-23〔$MSX_2$128K、2スロット〕〔新品〕〔限定品〕	¥32,800	¥24,800
HB-F1〔SONY MSX_2 128k〕	¥32,800	¥23,800
HB-F1/II〔SONY MSX_2ターボ付〕〔新品同様〕	¥29,300	¥26,800
HB-F1XD〔SONY MSX_2 3.5′FDD内蔵〕〔新品同様〕	¥54,800	¥46,800
グラフィックエディター〔写画楽・3.5′1DDソフト〕〔新品同様〕	¥12,800	¥9,000
NGA II〔MSX用モデム〕	¥14,800	¥11,800
リンクスソフト〔MSX用ROM〕	¥5,000	現金特価

全商品一年間の総合保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりコーヒーをこぼしてしまったら…！そんな時でも大丈夫！ワールドインアオヤマは東京海上火災保険と提携し、全ての製品を一年間保険付で販売しています。商品が火災・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等の様な損害を受けた場合には、保険金が支払われます。

AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6　〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ



身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

6000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
スペースバリアー	T/B	4,100	3,800
マッピー	T/B	4,100	3,800
キャッスル・エクセレント	T/B	4,800	4,440
グロブダー	T/B	3,800	3,640
タイニーゼビウスマーク2	T/B	3,500	3,250
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
ザ・キャッスル 1	T/B	3,800	3,620
アスピック	T/B	4,800	4,440
はーりぃふぉっくす雪の魔王	T/B	4,200	3,890
信長の野望	T/B	4,500	4,180
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,520
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	3,440
アメリカントラック	T/B	4,500	4,180
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
タイムトンネル	T/B	4,800	4,440
飛車	T/B	4,200	3,890
暗黒星雲	T/B	4,800	4,440
テラ4001	T/B	4,800	4,440
マッピー	3FD	6,200	5,770
ハイドライド66SR	3FD	5,800	5,330
エキサイト4人麻雀SR	3FD	6,800	6,330
はーりぃふぉっくす SR	3FD	7,800	7,250
スペースバリアー	3FD	6,200	5,770
野球狂	3FD	6,800	6,330
グロブダー	3FD	6,000	5,580
タイニゼビウスマーク 2	3FD	5,800	5,400
ボスコニアン	3FD	6,000	5,580
信長の野望 66	3FD	6,800	6,330
信長の野望66SR	3FD	6,800	6,330
テラ4001 SR I	3FD	6,800	6,330
アメリカントラック	3FD	6,800	6,330
アルバトロス	3FD	8,800	8,190

8000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,500	3,250
パックマン SR	T/B	3,500	3,250
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,000	2,790
ディグダグ SR	T/B	3,800	3,530
グロブダー SR	T/B	3,800	3,530
デーモンクリスタル SR	T/B	4,000	3,720
信長の野望	T/B	4,500	4,180
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,470
ザ・コックピットSR	T/B	4,800	4,470
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,340
タイムトンネル	T/B	4,300	3,980
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,470
パックランド SR	T/B	4,800	4,470
ホットドック SR	T/B	4,800	4,470
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望 SR	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザナドゥ SR	5FD	7,800	7,260
始皇帝 SR	5FD	6,800	6,330

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版マーク 2	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
殺意の口吻(くちづけ)	5FD	5,800	5,400
蒼き狼と白き牝鹿	5FD	7,800	7,260
レニングラード	5FD	6,800	6,330
パットン第三軍	5FD	6,800	6,330
オペレーショングレネード	5FD	6,800	6,330
戦国大名	5FD	6,800	6,330
七人のサムライ	5FD	6,800	6,330
蒼き狼ジンギスカン	5FD	9,800	9,120
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピット マーク2	5FD	5,800	5,400
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
棋聖	5FD	7,800	7,260
ザ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
SHOGI 88	5FD	6,800	6,330
碁遊技	5FD	6,800	6,330
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
自己中心派	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
上海	5FD	6,500	6,050
88ターム	5FD	12,800	11,900
STAFF Kid 88	5FD	25,000	23,250
ミュージアム 2	5FD	8,800	8,190
パターンエディータ 88	5FD	7,000	6,510
谷川浩司の将棋指南 2	5FD	7,800	7,260
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
サイキックウォーマーク2	5FD	8,800	8,190
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
ブラスティ	5FD	7,900	7,350
アルファ	5FD	5,900	5,490
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
ローグ	5FD	9,800	9,120
オーガ	5FD	6,800	6,330
ミュール	5FD	7,800	7,260
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
ロー・オブ・ザ・ウォー	5FD	6,800	6,330
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
ヴィーナスファイヤー	5FD	7,800	7,260
ウィングマン 2	5FD	6,800	6,330
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
リバイバー	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
サンドラ	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
ザ・マン・アイ・ラブ	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻VA対	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
トップルジップマーク 2	5FD	6,800	6,330
アーコン	5FD	7,800	7,260
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
ガバラの秘密	5FD	7,800	7,260
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
タッチ	5FD	7,800	7,260
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
女子大生交際図巻 VA対	5FD	7,800	7,260
お嬢様くらぶ	5FD	6,800	6,330
マンハッタンレクイエムVA対	5FD	7,800	7,260
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
レリクス	5FD	7,200	6,700
ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★いけにえの街	5FD	6,800	6,330
★ロリータバイオレンス	5FD	6,800	6,330
★ファンタジーロップ	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	6,800	6,330
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★殺しのドレス	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★オレンジストーリー	5FD	6,800	6,330
★セクシー・オレンジ	5FD	6,800	6,330
★オレンジ・ドリーム	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリータ	5FD	6,800	6,330
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440
★燃える野球拳	5FD	8,800	8,190
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★成田でジャンケンを	5FD	6,800	6,330
★カインドギャル	5FD	6,800	6,330
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
VA対応シリーズ			
信長の野望全国版 SR	5FD	9,800	9,120
三国志 SR	5FD	14,800	13,770
抜忍伝説 SR	5FD	9,800	9,120
ハイドライド3 SR	5FD	7,800	7,260
アルバトロスSR	5FD	8,800	8,190
イース SR	5FD	7,800	7,260
ディオーネ SR	5FD	7,800	7,260
戦場の星 SR	5FD	6,800	6,330
ディー・ダッシュSR	5FD	7,800	7,260
ワールドゴルフ2SR	5FD	7,800	7,260
自己中心派2SR	5FD	6,800	6,330
電脳水滸伝 SR	5FD	7,800	7,260
ヤシャ SR	5FD	7,800	7,260
リバイバー SR	5FD	6,800	6,330
ガイアの紋章 SR	5FD	7,800	7,260
レジェント SR	5FD	7,800	7,260
女神転生 SR	5FD	7,800	7,260
ガンダーラー SR	5FD	7,800	7,260
ルクソール SR	5FD	7,800	7,260
ヴァクソル SR	5FD	7,800	7,260
ヴァリス SR	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーンSR	5FD	6,800	6,330
うる星やつら SR	5FD	6,800	6,330
ウィバーン SR	5FD	6,800	6,330
ジーザス SR	5FD	7,800	7,260
ルーイン SR	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター SR	5FD	7,800	7,260
テスタメント SR	5FD	7,800	7,260
ヴァルツォル SR	5FD	8,800	8,190
プロ野球ファンSR	5FD	8,800	8,190
ガイフレーム SR	5FD	7,800	7,260
アンドロキュヌス SR	5FD	7,800	7,260
ゼリアード SR	5FD	7,500	6,980
アルカノイド SR	5FD	6,800	6,330
アンジェラ SR	5FD	6,800	6,330
ミュージアム 3 SR	5FD	9,800	9,120
ウィングマン・スペシャルSR	5FD	7,800	7,260
アドレナリン・コネクションSR	5FD	7,800	7,260
アグニの石 SR	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
王子ビンビン物語 SR	5FD	7,800	7,260
コムサイト SR	5FD	6,800	6,330
★天使の美奈子 SR	5FD	7,800	7,260
★華麗なるえっち SR	5FD	5,800	5,400
SR、MRシリーズ			
群雄争覇 SR	5FD	6,800	6,330
孫子 SR	5FD	6,800	6,330
大戦略 88 SR	5FD	7,800	7,260
坂田血風録 SR	5FD	8,800	8,190
ウルティマ Ⅳ SR	5FD	9,800	9,120
リターン・オブ・イシター SR	5FD	6,800	6,330
サイキックウォー SR	5FD	8,800	8,190
地球防衛軍 SR	5FD	7,800	7,260
ザナドウ SR	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ 2 SR	5FD	5,800	5,400
アルゴー SR	5FD	7,800	6,980
T.D.F. SR	5FD	6,500	6,330
闘気王 SR	5FD	7,800	7,260
ドナ SR	5FD	7,800	7,260
クリムゾン SR	5FD	7,800	7,260
ハイバーニア SR	5FD	8,800	8,190
ジハード SR	5FD	7,800	7,260
魔界村 SR	5FD	6,800	6,330
ブレインズ SR	5FD	7,800	7,260
カーマイン SR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァ SR	5FD	7,800	7,260
九玉伝 SR	5FD	7,800	7,260
ライレーン SR	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅 SR	5FD	7,800	7,350
シルフィード SR	5FD	6,900	6,330
エー・アイ・アールSR	5FD	7,880	7,260
イミテーションシティSR	5FD	7,800	7,260
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
アイドロン SR	5FD	6,800	6,330
ラビリンス SR	5FD	7,800	7,260
魔界復活 SR	5FD	7,800	7,260
Mr.プロ野球 SR	5FD	9,800	9,120
マイト&マジック SR	5FD	9,800	9,120
新玉取物語 SR	5FD	10,000	9,300
ソーサリアン SR	5FD	9,800	9,120
アート・オブ・ウォーSR	5FD	8,800	8,190
華三眩(麻雀) SR	5FD	7,800	7,260
リトル・コンピューターSR	5FD	6,800	6,330
天地を喰らう SR	5FD	6,800	6,330
セイレーン SR	5FD	7,800	7,260
波動の標的 SR	5FD	9,800	9,120
陽あたり良好SR	5FD	7,800	7,260
ウォーニング SR	5FD	6,800	6,330
第4のユニットSR	5FD	6,800	6,330
アートオブウォーSR	5FD	8,800	8,190
アートオブウォーシナリオ SR	5FD	4,800	4,440
★悪女伝説 SR	5FD	6,800	6,330
★ふぇありぃているSR	5FD	7,800	7,260
★はっとミルク SR	5FD	7,800	7,260
★ショッキングクロスワード SR	5FD	7,800	7,260
★ザ・メイズ SR	5FD	4,800	4,500
VAシリーズ			
神羅万象 VA	2HD	7,800	7,260
上海 VA	2HD	6,500	6,050
名監督 VA	2HD	6,800	6,330
英雄ナポレオン VA	2HD	9,800	9,120
ダイレス VA	2HD	6,800	6,330
太平洋の嵐 VA	2HD	12,800	11,910
マイト&マジック VA	2HD	9,800	9,120
プロ野球ファミリースタジアムVA	2HD	7,800	7,260
かわいそう物語 VA	2HD	7,800	7,260
アート・オブ・ウォー VA	5FD	9,800	9,120
フライト・イン・ハワイ	5FD	7,800	7,260
魔神宮	5FD	9,800	9,120
プロ野球ファミリー	5FD	6,800	6,330

9800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
大戦略 2	5FD	9,800	9,120
大戦略エディータセット	5FD	6,000	5,580
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
Art of War 海戦版	5FD	9,800	9,120
フライト・シミュレーション 2	5FD	8,800	8,190
プロ野球ファン	5FD	8,800	8,190
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	5FD	9,800	9,120
麻雀大会	5FD	8,800	8,190
麻雀悟空	5FD	6,800	6,330
囲碁	5FD	12,800	11,910
ワールドゴルフ 2	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
マイト&マジック	5FD	9,800	9,120
★天使たちの午後美奈子	5FD	7,800	7,260
★ふぇありぃている	5FD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
T/Bシリーズ			
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4 800	4,440
信長の野望	T/B	4 500	4,170
A列車で行こう	T/B	6 800	6,330
棋太平	T/B	4 500	4,170
プロフェッショナル麻雀	T/B	4 800	4,440
オペレーショングレネード	T/B	4 800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4 800	4,440
ディーサイド 2	T/B	4 800	4,440
ハイドライド 2	T/B	4 800	4,440
ナイザー	T/B	4 100	3,800
ウィングマン 2	T/B	4 800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4 800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4 800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4 800	4,440
カリオストロの城	T/B	4 800	4,440
7万光年セット	T/B	7 800	7,260
発汗惑星	T/B	4,800	4,440
パターンエディータ	T/B	4,000	3,700
5"2Dシリーズ			
三国志	5FD	14,800	13,770
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白き牝鹿	5FD	7,800	7,120
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,440
大戦略 FM	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
新ベストナインプロ野球	5FD	6,800	6,330
ミュージアム 2	5FD	8,800	8,190
ミュージアム 3	5FD	9,800	9,120
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
イース	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,260
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
闘気王	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
魔界村	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
ドナ	5FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール 1	5FD	7,900	7,350
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	5FD	7,800	7,260
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
レリクス	5FD	7,200	6,700
ライレーン	5FD	7,800	7,260
アーコン	5FD	7,800	7,260
リ・バース	5FD	7,800	7,260
アルファ	5FD	5,900	5,490
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
T.D.F.	5FD	6,800	6,330
ディーサイド 2	5FD	6,800	6,330
ドルアーガの塔	5FD	6,200	5,770
トップジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ゼビウスJOYHDセット	5FD	9,300	8,650
サイダーユング	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
新玉取物語	5FD	10,000	9,300
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
★オレンジストーリー	5FD	6,800	6,330
★セクシー・オレンジ	5FD	6,800	6,330
★オレンジ・ドリーム	5FD	6,800	6,330
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
FM-77			
三国志	3FD	14,800	13,770
抄本三国志	3FD	8,800	8,190
蒼き狼と白き牝鹿	3FD	7,800	7,260
信長の野望	3FD	6,800	6,330
大戦略 FM	3FD	6,800	6,330
タなぎのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
ワールドゴルフ	3FD	5,800	5,400
棋太平	3FD	6,500	6,050
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
パターンエディータ	3FD	7,000	6,510
ミュージアム 2	3FD	8,800	8,190
ミュージアム 3	3FD	9,800	9,120
スターシンフォニー	3FD	7,800	7,260
女子大生交際図巻	3FD	7,800	7,260
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
イース	3FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	3FD	11,800	10,980
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	3FD	5,800	5,400
ウィザードリィ 3	3FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	3FD	9,800	9,120
T.D.F.	3FD	6,800	6,330
ナイザー	3FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,580
レイドック	3FD	6,800	6,330
北斗の拳	3FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ウィングマン 2	3FD	6,800	6,330
魔界村	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
戦場の狼	3FD	6,800	6,330
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6,800	6,330
ラビリンス	3FD	7,800	7,260
闘気王	3FD	7,800	7,260
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
メルヘンヴェール1	3FD	7,900	7,360
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
サイダーユング	3FD	7,800	7,260
7万光年セット	3FD	9,800	9,120
ディーサイド 2	3FD	6,800	6,330
妖姫伝	3FD	6,800	6,330
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
トップルジップ	3FD	6,800	6,330
レリクス	3FD	7,200	6,700
アルファ	3FD	5,900	5,490
アーコン	3FD	7,800	7,260
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
ライレーン	3FD	7,800	7,260
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
新玉取物語	3FD	10,000	9,300
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
イミテーションシティ	3FD	7,800	7,260
ザ・キングサーモン	3FD	7,800	7,260
タイムパラドックス	3FD	7,800	7,260
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
オペレーショングレネード	3FD	6,800	6,330
ルーイン	3FD	7,800	7,260
ラスヴェガス	3FD	6,800	6,330
新ベストナインプロ野球	3FD	6,800	6,330
電脳水滸伝	3FD	7,800	7,260
ゼビウスJOYFDセット	3FD	9,300	8,650
自己中心派	3FD	6,800	6,330
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	3FD	6,800	6,330
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	3FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	3FD	4,000	4,000
★ラブチェイサー	3FD	7,800	7,260
★サンドラ	3FD	6,800	6,330
★ソープランドストーリー	3FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★セクシー・オレンジ	3FD	6,800	6,330
★オレンジストーリー	3FD	6,800	6,330
★オレンジ・ドリーム	3FD	6,800	6,330
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	3FD	3,800	3,600
★ショッキングクロスワード	3FD	7,800	7,260
★アマゾネス	3FD	7,800	7,260
★学園物語	3FD	6,800	6,330
★ヘルパー占い	3FD	8,000	7,440
★幻夢の城	3FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	3FD	6,800	6,330
★天女伝説	3FD	7,800	7,260
AVシリーズ			
三国志 AV	3FD	14,800	13,770
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	9,120
ワールドゴルフ2 AV	3FD	7,800	7,260
ミュージアム2AV	3FD	8,000	7,440
ガンダーラー AV	3FD	7,800	7,260
ジーザス AV	3FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター AV	3FD	6,000	5,580
女神転生 AV	3FD	7,800	7,260
ディーヴァ AV	3FD	7,800	7,260
九玉伝 AV	3FD	7,800	7,260
アムノーク AV	3FD	6,800	6,330
アスピック AV	3FD	6,800	6,330
プロ野球ファンAV専	3FD	8,800	8,190
マイト&マジックAV専	3FD	9,800	9,120
リバイバー AV専	3FD	6,800	6,330
王子ビンビン物語AV専	3FD	7,800	7,260
第4のユニット AV	3FD	6,800	6,330
天地を喰らう AV	3FD	6,800	6,330
億万長者 AV	3FD	9,800	9,120
スペースハリアーAV	3FD	7,500	6,980
ディープフォレスト AV	3FD	7,800	7,260
デスフォース AV	3FD	7,800	7,260
ロストパワー AV	3FD	7,800	7,260
ヴァルツェル AV	3FD	8,800	8,190
魔界復活 AV	3FD	7,800	7,260
アルゴー AV	3FD	7,500	6,980
ルクソール AV	3FD	7,800	7,260
ドナ AV	3FD	7,800	7,260
ルーイン AV	3FD	7,800	7,260
★天使たちの美奈子	3FD	7,800	7,260

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
X1 T/Bシリーズ			
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
迷宮への扉	T/B	4,100	3,800
ソフィア	T/B	4,100	3,800
ナイザー	T/B	4,100	3,800
ダークストーム	T/B	4,300	3,980
ゼビウスJOYT/Bセット	T/B	5,900	5,490
ボスコニアン	T/B	4,100	3,800
ポピンズ	T/B	4,100	3,800
ロマンシア	T/B	5,800	5,400
トップルジック	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	5,800	5,400
ファイナルゾーン	T/B	4,800	4,440
ザナドウ	T/B	6,800	6,330
ハイドライド 2	T/B	4,800	4,440
北斗の拳	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン 2	T/B	4,800	4,440

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
パーランボー	T/B	5,800	5,400
-サイド 2	T/B	4,800	4,440
ーションクレネード	T/B	4,800	4,440
の野望	T/B	4,500	4,170
ルドゴルフ	T/B	4,800	4,440
バトロス	T/B	5,800	5,400
平	T/B	4,500	4,170
沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
'Oナンバストーリー	T/B	4,800	4,440
ェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
リカ	T/B	4,800	4,440
女パニック	T/B	4,300	4,100
説き方教えます	T/B	6,800	6,330
コンソーター	T/B	6,800	6,330
X1 5"2Dシリーズ			
志	5FD	14,800	13,770
の野望全国版	5FD	9,800	9,120
バトロス拡張コース	5FD	4,500	4,170
ルドゴルフ	5FD	5,800	5,400
中心派	5FD	6,800	6,330
コックピット	5FD	5,800	5,400
ンチ	5FD	6,800	6,330
ティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
ス	5FD	7,800	7,260
ンタジー 2	5FD	9,800	9,120
Bの封印	5FD	8,800	8,190
神転生	5FD	7,800	7,260
星やつら	5FD	6,800	6,330
マイン	5FD	7,800	7,260
ゴンバスター	5FD	6,200	5,770
クストーム	5FD	6,200	5,770
アーガの塔	5FD	6,000	5,580
宮への扉	5FD	6,200	5,770
ドウ	5FD	7,800	7,260
ドウシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
王伝	5FD	7,800	7,260
ウスJOYFDセット	5FD	7,500	6,980
ィア	5FD	6,200	5,770
リス	5FD	7,800	7,260
イナルゾーン	5FD	6,800	6,330
スリード	5FD	7,200	6,700
アの紋章	5FD	7,800	7,260
氘王	5FD	7,800	7,260
ムパラドックス	5FD	7,800	7,260
イバー	5FD	6,800	6,330
ラスティー	5FD	7,900	7,350
リンス	5FD	7,800	7,260
ーサイド 2	5FD	6,800	6,330
イドライド 2	5FD	6,800	6,330
十の拳	5FD	6,800	6,330
球戦士ライザー	5FD	6,400	5,990
ングマン 2	5FD	6,800	6,330
テーションシティ	5FD	7,800	7,260
グサーモン	5FD	7,800	7,260
ーガ	5FD	6,800	6,330
ブルジップ	5FD	6,800	6,330
魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
バラの秘密	5FD	7,800	7,260
パーマリオスペシャル	5FD	6,800	6,330
テルウォーズ	5FD	7,800	7,260
リアン 2	5FD	7,200	6,700
ぞん一刻	5FD	6,800	6,330
レフォース	5FD	7,800	7,260
人倶楽部	5FD	7,800	7,260
ハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
でいぽこ	5FD	6,800	6,330
ザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
太平	5FD	6,500	6,050
海	5FD	6,500	6,050
D.F.	5FD	6,800	6,330
ヘンヴェール 1	5FD	7,900	7,350
2	5FD	6,800	6,330
グスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
レゴー	5FD	7,500	6,980
ーヴァ	5FD	7,800	7,260
戦略 X1	5FD	6,800	6,330
レーショングレネード	5FD	6,800	6,330
ティーファイト	5FD	6,800	6,330

商品名	メディア	価格	割引価格
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
ストーム	5FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
抜忍伝説	5FD	9,800	9,120
スーパーレイドック	5FD	6,800	6,330
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
リ・バース	5FD	7,800	7,260
第4のユニット	5FD	6,800	6,330
ユーフォリー	5FD	6,800	6,330
天地を喰らう	5FD	6,800	6,330
マイト&マジック	5FD	9,800	9,120
脱獄	5FD	6,800	6,330
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
ヴェルツェル	5FD	8,800	8,190
獣神ローガス	5FD	7,800	7,260
プリントショップ	5FD	12,800	11,900
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★オレンジストーリー	5FD	6,800	6,330
★セクシー・オレンジ	5FD	6,800	6,330
★オレンジ・ドリーム	5FD	6,800	6,330
★ルナシティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★燃える野球拳	5FD	8,800	8,190
★天使たちの午後美奈子	5FD	7,800	7,260
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
X1 ターボシリーズ			
三国志 T	5FD	14,800	13,770
蒼き狼と白き牝鹿 T	5FD	7,800	7,260
振飛車 T	5FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀 T	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう T	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ T	5FD	7,500	6,980
カリオストロの城 T	5FD	7,800	7,260
地球防衛軍 T	5FD	7,800	7,260
ジーザス T	5FD	7,800	7,260
ルクソール T	5FD	7,800	7,260
ザ・マン・アイ・ラブ T	5FD	7,800	7,260
竜脳水滸伝 T	5FD	7,800	7,260
魔界復活 T	5FD	7,800	7,260
リバイバー T	5FD	6,800	6,330
アルファー T	5FD	5,900	5,490
ガンダーラー T	5FD	7,800	7,260
アルカイド T	5FD	6,800	6,330
ワールドイングス169 T	5FD	12,500	11,630
ワールドゴルフII T専	5FD	7,800	7,260
プロ野球ファン T専	5FD	8,800	8,190
カサブランカに愛をT専	5FD	7,200	6,700

X-6800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
レリクス	2HD	7,200	6,700
スーパーゼビウス	2HD	6,800	6,330
スーパーゼビウスJOY付セット	2HD	8,800	8,190
T.D.F.	2HD	6,800	6,330
Zs STAFF PRO68K	2HD	58,000	53,900
SOUND PRO 68K	2HD	15,800	14,700
マンハッタンレクイエム	2HD	7,800	7,260
魔神宮	2HD	9,800	9,120

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ギャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,500	4,170
グロブダー	QD	4,500	4,170
ドルアーガの塔	QD	4,500	4,170
バトルシティー	QD	4,500	4,170
バーニングラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ナイザー	QD	4,800	4,440
ボビンズ	QD	4,800	4,440
ダークストーム	QD	5,300	4,930
ソフィア	QD	4,800	4,440
迷宮への扉	QD	4,800	4,440
3Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,700
惑星メフィウス	QD	4,800	4,440
信長の野望	QD	5,800	5,400
ザ・コックピット	QD	5,800	5,400

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版	3FD	9,800	9,120
三国志	3FD	14,800	13,770
信長の野望	3FD	7,800	6,330
蒼き狼と白き牝鹿	3FD	8,800	8,190
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
レイドック	3FD	6,800	6,330
九玉伝	3FD	7,800	7,260
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール 1	3FD	7,900	7,350
未来	3FD	7,800	7,260
アーコン	3FD	7,800	7,260
アリオン	3FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6,200	5,770
ゼビウスJOYFDセット	3FD	8,800	8,190
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
地獄の練習問題	3FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
メタルギア	ROM	5,800	5,400
カリオストロの城	ROM	6,800	6,330
ずっこけやじきた	ROM	5,600	5,120
スーパーロードランナー	ROM	5,800	5,400
コロニスリフト	ROM	6,800	6,330
大戦略	ROM	7,800	7,260
火の鳥	ROM	5,800	5,400
マッドライダー	ROM	6,200	5,770
がんばれゴエモン	ROM	5,800	5,400
ディープフォレスト	ROM	5,800	5,400
ラビリンス	ROM	6,800	6,330
プロジェクトA2	ROM	5,800	5,400
ハイスクール奇面組	ROM	5,800	5,400
魔界島	ROM	6,800	6,330
アッシュギーネ	ROM	5,800	5,400
ホールインワンSP	ROM	5,600	5,210
ロマンシア	ROM	5,800	5,400
うっでぃぽこ	ROM	6,800	6,330
ザ・ナック	ROM	5,800	5,400
未来	ROM	5,800	5,400
めぞん一刻	ROM	6,800	6,330
エイリアン 2	ROM	7,800	7,260
トップジップ	ROM	5,900	5,490
牙龍王	ROM	5,800	5,400
バブルボブル	ROM	5,800	5,400
チャムクリスマス	ROM	6,400	5,960
ウシャス	ROM	5,800	5,400
エルスリード	ROM	6,800	6,330
戦場の狼	ROM	5,900	5,570
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
信長の野望全国版 1月発売	ROM	9,800	9,120
スクランブルフォーメーション	ROM	5,800	5,400
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
怒	ROM	6,800	6,330
スーパーランナー	ROM	5,800	5,400
三国志 1月発売	ROM	14,800	13,770
棋聖(将棋)	ROM	6,800	6,330
麻雀悟空	ROM	6,800	6,330
ファミリー・ビリヤード	ROM	5,800	5,400
プロ野球ファン	ROM	8,800	8,190
ザ・プロ野球	ROM	5,800	5,400
忍者くん・阿修羅の章	ROM	5,600	5,210
アンドロギュヌス	ROM	7,800	7,260
天国よいとこ	ROM	5,800	5,400
アッシュギーネ・虚空の牙城	ROM	6,800	6,330
アッシュギーネ・復讐の炎	ROM	6,800	6,330
S・RAMカートリッジ	ROM	3,800	3,550
ハイドライド 3	ROM	7,800	7,260
うる星やつら	ROM	7,800	7,260
ミシシッピー殺人事件	ROM	6,800	6,330
太陽の神殿	ROM	7,800	7,260
ドラゴン・バスター	ROM	5,800	5,400
ドルイド	ROM	6,800	6,330
★ダブルビジョン	ROM	5,800	5,400
FDシリーズ			
覇邪の封印	2DD	8,800	8,190
ディーヴァ	2DD	7,800	7,260
新ベストナインプロ野球	2DD	7,800	7,260
ザナドウ	2DD	7,800	7,260
ダイレス	2DD	6,800	6,330
T.N.T.	2DD	6,800	6,330
ピクセル 3	2DD	6,800	6,330
九玉伝	2DD	7,800	7,260
信長の野望全国版	2DD	8,800	8,190
めぞん一刻	2DD	6,800	6,330
イース	2DD	7,800	7,260
大戦略	1DD	7,800	7,260
ジーザス	2DD	7,800	7,260
ガルフォース	2DD	6,800	6,330
写画楽グラフィックツール	1DD	12,800	11,910
三国志	2DD	12,800	11,910
忍者	2DD	7,800	7,260
軍人将棋	2DD	5,800	5,400
上海	2DD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	2DD	11,800	10,980
ウィザードリィ 1	2DD	9,800	9,120
めぞん一刻	2DD	6,800	6,330
うる星やつら	2DD	6,800	6,330
リバイバー	2DD	6,800	6,330
ラ・フェール(追跡者)	2DD	5,800	5,440
刑事大打撃	2DD	5,800	5,400
バスタード	2DD	5,800	5,400
波動の標的	2DD	7,800	7,260
ヤシャ	2DD	6,800	6,330
ミケランジェロ	1DD	18,000	16,740
★リトルプリンセス	2DD	4,800	4,440
★ラブチェイサー	2DD	6,800	6,330
★マドンナの誘惑	2DD	6,800	6,330
★プレイメイト	1DD	6,000	5,580
★プレイメイト	T/B	4,500	4,200
★美少女写真館	2DD	5,800	5,400
★殺しのドレス	2DD	7,800	7,260
★女神たちの館	2DD	7,800	7,260
★天使たちの午後美奈子	2DD	7,800	7,260
★カインドギャルズ	2DD	6,800	6,330
★学園物語	2DD	6,800	6,330
★パソコン占いヘルパー	2DD	8,000	7,440

MSXシリーズ

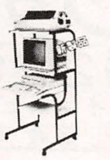
商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
三国志	ROM	12,800	11,910
信長の野望全国版	ROM	9,800	9,120
ガリウスの迷宮	ROM	5,300	4,930
ボルフェスと5人の悪魔	ROM	5,800	5,400
F1 スピリット	ROM	5,800	5,400
シャウド・マッチ	ROM	5,800	5,400
ウィングマン 2	ROM	5,800	5,400
ブレイク イン	ROM	4,900	4,560
迷宮への扉	ROM	5,300	4,930
ハイドライト 3	ROM	7,800	7,260
ロボレス2001	ROM	5,800	5,400
ヴィーナスファイヤー	ROM	4,800	4,440
ロマンシア	ROM	5,800	5,400
ブラックオニキス 2	ROM	6,800	6,330
グラディウス 2	ROM	5,800	5,400
覇邪の封印	ROM	7,800	7,260
ハイドライド 2	ROM	6,400	5,960
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
ジャガー 5	ROM	5,800	5,400
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
フェアリーランド	ROM	5,900	5,490
ファイナルゾーン	ROM	6,800	6,330
アルバトロス	ROM+T/B	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,400
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
アニマルランド殺人事件	ROM	5,800	5,400
はーりぃふぉっくす雪の魔王	ROM	5,900	5,450
はーりぃふぉっくすスペシャル	ROM	6,800	6,330
スーパーレイドック	ROM	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
クロスブレイム	ROM	5,800	5,400
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,490
ドラゴンクエスト	ROM	5,800	5,400
ドラゴンクエスト 2	ROM	6,800	6,330
ディープ・ダンジョン	ROM	6,800	6,330
女神転生	ROM	6,800	6,330
戦場の狼	ROM	5,800	5,400
将軍	ROM	7,800	7,260
ディーヴァ	ROM	5,800	5,400
1942	ROM	5,800	5,400
ファンタジーゾーン	ROM	5,500	5,120
トップジップ	ROM	5,800	5,400
ハング オン	ROM	4,900	4,540
魔性の館ガバリン	ROM	4,900	4,540
ヤングシャーロック	ROM	5,800	5,400
ヴァクソル	ROM	6,800	6,330
モンスターフェア	ROM	4,800	4,440
バトル・オブ・ベガス	ROM	5,800	5,400
スペランカー	ROM	4,900	4,540
キャッスルエクセレント	ROM	5,800	5,400
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
ザ・キャッスル	ROM	5,800	5,400
ペガサス	ROM	5,800	5,400
ザ・ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	ROM	5,800	5,400
Qバート	ROM	4,800	4,440
ナイルの涙	ROM	5,800	5,400
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,400
未来	ROM	4,900	4,440
ねぎ麻雀	ROM	6,800	6,330
クレイズ	ROM	5,800	5,400
沙羅曼蛇(サラマンダ)	ROM	6,300	5,860
ディープ・ダンジョン	ROM	6,800	6,330
ザナドウ	ROM	7,800	7,260
シャロム	ROM	5,980	5,570
アラモ	ROM	5,800	5,400
日本語MSXライト	ROM	19,800	18,420
MSX-PLAN	ROM	9,800	9,120
MSX-DOS TOOLS	ROM	14,800	13,770
MSX-SBUG	ROM	19,800	18,420
MSX-C	ROM	19,800	18,420
ジョイグラフ	ROM	5,800	5,400
★エリカ	ROM	5,800	5,400
★くりぃむレモン	ROM	5,800	5,400
T/Bシリーズ			
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
ザース	T/B	4,800	4,440
ファランクス	T/B	3,800	3,520
ポートピア連続殺人	T/B	3,800	3,520
ゼータ2000	T/B	4,800	4,440
白と黒の伝説輪廻転生	T/B	5,000	4,630
白と黒の伝説アスカ	T/B	4,800	4,440
ハイドライド	T/B	4,800	4,440
★モアー	T/B	4,200	3,900
★悪女伝説	T/B	4,800	4,440
カード			
スターソルジャー	カード	4,800	4,440
野球狂	カード	4,800	4,440
高橋名人の冒険島	カード	4,800	4,440
スターフォース	カード	4,800	4,440
ビーパック		980	980

★印はアダルト版

商品名	メディア	価格	割引価格
ータライフ52D	10枚入	8,500	2,900
ータライフ52DD	10枚入	10,000	3,300
ータライフ52HD	10枚入	17,000	4,000
彡 52D	10枚入	8,000	2,900
彡 52HD	10枚入	24,000	4,000
ル・インターナショナル52D	10枚入	8,000	2,700
〃 52HD	10枚入	24,000	3,900
ータライフ35 2D	10枚入	24,000	9,700
ータライフ35 2DD	〃	28,000	12,000
K 52 DD	10枚入	17,000	3,800
K 52 HD	10枚入	24,000	5,600

本体周辺商品お買得情報	価格	割引価格
-A1(ナショナルMSX2)	29,800	25,000
SXの必需品		
-A1MKII (MSX2)	29,800	26,800
B-F1II (MSX2)	29,800	26,800
スキージョイスティックターボII	9,900	8,900
SX、MSX2用)		
JS220(MSX用ジョイハット)	1,500	1,300
JS225(MSX用ジョイステック)	4,500	3 800

オリジナル
ソコンデスク
ED-3000
定価 22,800円
特価 **16,800円**



商品名	メディア	価格	割引価格
PASOKO・1000(三和電子ジョイステック)		9,800	9,200
データレコーダー			
PHC-DR2(新品)(サンヨー)		12,800	9,200
PC-DR321(新品)(NEC)		19,800	12,800
PC-DR312(新品)(NEC)		13,980	9,500
データレコーダ用ケーブル		1,200	1,080
▶X-1周辺機器		**価格**	**割引価格**
CZ-8BV2(カラーイメージボード)		39,800	32,800
CZ-8BS 1(FM音源ボード)		23,800	19,900
CZ-8RL1(X-1用データレコーダー)		24,800	20,000
X-1用ジョイカード		3,200	2,900
▶NEC周辺機器			
PC-8801-11(サウンド・ボード)		19,800	16,800
PC-8872(88用マウス)		9,800	8,330
響(ひびき) 〈HAL研究所〉 (88用FM音源+MIDボード)		36,000	29,800
▶ディスプレー本体			
CU14G2000文字カラーC・ケーブル付		49,800	29,800
CZ-820D(2000文字カラーテレビ)		79,800	44,800
CZ811C、X-1F10本体		89,800	18,000
CZ-820C、X-1G10本体		69,800	24,800
CZ-822C、X-1G30本体		118,000	74,800
CU14・A4(4060文字カラーディスプレ)		89,800	49,800
8001/11SR(本体)		138,000	16,800
HC-30(本体・MSX2・32K)		34,800	14,800
HC-60(本体・MSX2・32K)		68,800	16,800
AN58C(RFモジューレータ)		2,800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド PC-98、88、FM-7/77、X-1、MZ-2500ケーブル付		12,800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド・ライブラリー PC-98、88、FM-7/77、X-1、MZ-2500		5,800	「お電話にて」

周辺機器・ディスプレー・本体・他は全商品共メーカーの保証書が付いている新品・新製品です。

注文方法

①お申込みは注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい。
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です。
③お申込みいただいた商品は約6～10日位でお届けします。
④売切れになった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります。
— 在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります —

24時間 *Information*

8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏　名

御住所　〒

TEL　(　　)

本体機種

FD T/B ROM

商品名　　割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです。
その他周辺機器、ディスプレー、本体は500円です。
郵送料を忘れずに御注文下さい。

03-973-5578
営業時間：月～金、10：30 － 16：00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

BM特選 プログラムコーナー



本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，（変数表や，フローチャートはかならず付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例N80SRベーシック），ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

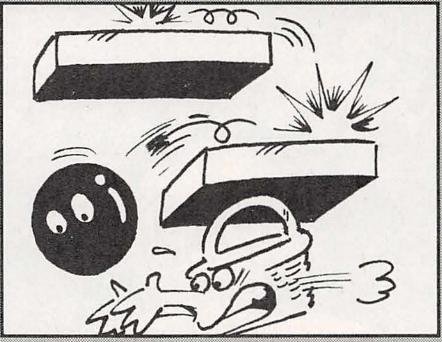
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LII2用

SCORE POCKET（スコア ポケット）



鈴木 浩

遊びかた

画面上を転がるボールをうまく操って，ポケットに入れてください。ポケットは3種類あり，一つは得点が入るスコア・ポケットで，英文字の"U"です。もう一つはワープ・ポケット"V"です。この中に入るとボールはワープします。最後はボーナス・ポケットでダイヤの形をしています。これは連続して取るほど倍率が高くなります。

スコア表示は，通常は現在のスコアを表示しますが，得点が入ったときに少しの間だけ，そのポケットの得点を表示します。ボールを上で押しつぶすか下に落としてしまうとミスになり，3回ミスでゲーム・オーバーです。

キー操作

I M で矢印を上下に動かし，J K で床を左右に動かします。また左右スクロールするのは床だけでなくボール以外のキャラクターすべてに有効です。矢印が一番下までくると自動的に画面がスクロールします。

プログラムの説明

マシン語を使っているので，RUN 1050として，マシン語の書き込みチェックをしてください。エラーがでなければRUNでOKです。

最後に

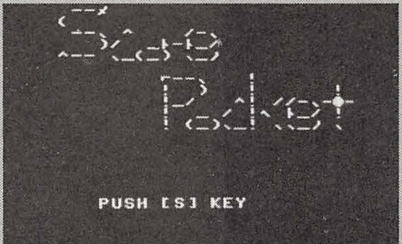
このゲームができるまで約1か月かかりました。そのほとんどがゲームの設定の時間で，いまの形になるまで3，4回作り直しました。BGMも入れようと思ったのですが，このままでもおもしろいのでやめました。マシン語のスタート番地が半端なのもそのためです。

《第1表》変数表

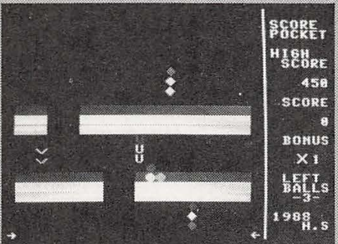
変数	内容
H	ハイスコア
S	スコア
B	ボーナスの倍率
Y	矢印座標(アドレス計算)
Y1	矢印旧座標
T	床の出現カウンタ(1～5)
N	残りのボールの数
P$	各種ポケットのキャラ(1～3)
C	ボールX座標
U	ボールY座標
P	つぎの得点
Q，W	左右スクロール時の補助変数 アドレス上位…W アドレス下位…Q
V	ボールの移動ベクトル(−1 or +1)

《第2表》マシン語MAP

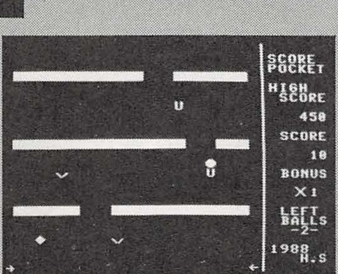
アドレス	内容
3B4E～3B66	上スクロール
3B67～3B73	左スクロール
3B74～3B7F	右スクロール



▲《写真1》SCORE POCKETのタイトル画面



◀《写真2》ボールが転がってくる。矢印を操作して，うまくボールをポケットに！



▶《写真3》はーいっ。スコア・ポケットに入りました。おみごと！



▼《写真4》おっとっと，画面をスクロールさせきれませんでした。1ミスだよ

〈OVER FLOW〉みなさん，冬休みはいかがでしたか？おもちを食べすぎた君，宿題がまだ残ってるなんて言ってる君。今月もはじまるよ～。あっそうそう，今年もお年玉はベーマガのために使いましょう。よろしく。】

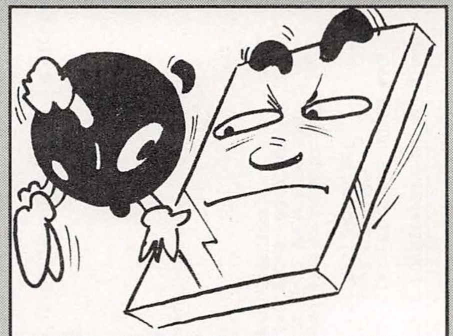
```
  10 REM *------*
  20 REM * INIT *
  30 REM *------*
  40 LET W$="T1POV5シラソV4ソフミV3ミレV2レトV1トト"
  50 FOR I=1 TO 22:LET T$=T$+CHR$($60):NEXT I
  60 DIM P$(3):LET H=450:RANDOMIZE
  70 LET P$(1)="U":LET P$(2)=CHR$($97):LET P$(3)=CHR$($91)
  80 GOTO 820
  90 REM *-----*
 100 REM I CRT I
 110 REM *-----*
 120 CLEAR :LET B=1:LET V=1:LET C=12:LET U=1:LET P=10:LET Y=256
 130 FOR I=$118 TO $3F8 STEP 32:POKE I,$86:NEXT I
 140 LET CURSOR=25,1:PRINT "SCORE";CHR$(10,8,8,8,8,8);"POCKET"
 150 LET CURSOR=25,4:PRINT "HIGH";CHR$(10,8,8,8);"SCORE"
 160 LET CURSOR=26,9:PRINT "SCORE":LET CURSOR=26,13:PRINT "SCORE"
 170 LET CURSOR=26,13:PRINT "BONUS"
 180 LET CURSOR=25,21:PRINT "1988";CHR$(10,8);"H.S"
 190 LET CURSOR=26,17:PRINT "LEFT";CHR$(10,8,8,8,8);"BALLS":LET CURSOR=27,19:PR
INT "-";RIGHT$(STR$(N),1);"-"
 200 LET CURSOR=31-LEN(STR$(H)),7:PRINT H:GOSUB 660
 210 FOR J=1 TO 17:GOSUB 460
 220 NEXT J
 230 REM *-----*
 240 REM I KEY I
 250 REM *-----*
 260 LET A$=INKEY$:IF A$<CHR$(1) THEN GOTO 330
 270 LET Y1=Y:LET A=ASC(A$)
 280 IF A=73 THEN LET Y=Y-32:IF Y=$E0 THEN LET Y=Y1
 290 IF A=77 THEN LET Y=Y+32:IF Y=$400 THEN LET Y=Y1
 300 IF ((A=74)+(A=75))*(U<>((Y-256)/32)) THEN LET W=Y/256:LET Q=Y-INT(W)*256+1
:ON A-73 GOSUB 500,510
 310 POKE Y1,0:POKE Y1+23,0
 320 POKE Y,$7C:POKE Y+23,$7B
 330 REM *------*
 340 REM I BALL I
 350 REM *------*
 360 IF Y=$3E0 THEN GOSUB 420
 370 LET C1=C:LET U1=U
 380 LET CURSOR=C,U+1:LET A$=CURSOR$:IF A$<>CHR$($60) THEN GOTO 520
 390 LET C=C+V:LET C=C+(C<1)*22-(C>22)*22
 400 LET CURSOR=C1,U1:PRINT " ":LET CURSOR=C,U:PRINT CHR$($95)
 410 GOTO 230
 420 REM *--------*
 430 REM I SCROOL I
 440 REM *--------*
 450 LET U=U-1:IF U=-1 THEN GOTO 670
 460 LET T=T+1:IF T=8 THEN LET T=1:LET CURSOR=1,22:PRINT T$:LET CURSOR=RND(17)+
1,22:PRINT "  "
 470 IF T=4 THEN LET A=RND(3)+1:FOR I=1 TO A:LET CURSOR=RND(21-A)+I,22:PRINT P$
(RND(3)+1):NEXT I
 480 CALL $3B4E
 490 RETURN
 500 POKE $3B,W,Q+1,W,Q+21,W,Q:CALL $3B67:RETURN
 510 POKE $3B,W,Q,W,Q+20,W,Q+1:CALL $3B74:RETURN
 520 REM *-------*
 530 REM I CHECK I
 540 REM *-------*
 550 IF A$=" " THEN GOTO 640
 560 IF A$=CHR$($91) THEN LET C=INT(RND(21))+1:LET U=INT(RND(20))+2:MUSIC W$:GO
TO 650
 570 IF A$=CHR$($97) THEN LET B=B+1:MUSIC POV5T1トレミフソラシUト:GOTO 640
 580 IF A$<>CHR$($55) THEN GOTO 400
 590 LET CURSOR=25,11:PRINT "      ":LET S1=S:LET S=P*B:GOSUB 660
 600 MUSIC POT1V5シV3シV1シV3シV1シV3シV5シV2シV4シV3シV2シV1シV5
 610 LET S1=S1+P*B:LET P=P+10:LET B=1:LET S=S1:GOSUB 660
 620 GOTO 640
 630 LET P=P*B:MUSIC POT1ト#トレ#レミ#ミフ#フソ#ソラ#ラシ#シUト#ト:GOTO 590
 640 LET U=U+1:LET V=INT(RND(2))*2-1:IF U=22 THEN GOTO 670
 650 LET CURSOR=27,15:PRINT CHR$($92,$90,$30+B):GOTO 400
 660 LET CURSOR=31-LEN(STR$(S)),11:PRINT S:RETURN
 670 REM *------*
 680 REM I MISS I
 690 REM *------*
 700 LET CURSOR=9,10:PRINT " MISS! "
 710 MUSIC POT1V5ラシシミV4シラトV3シラトV2シシV1トトレトミトV5T4P5R
 720 LET C=12:LET U=1:LET N=N-1
 730 IF N>0 THEN GOTO 90
 740 REM *-----------*
 750 REM I GAME OVER *
 760 REM *-----------*
 770 LET CURSOR=6,12:PRINT " GAME OVER "
 780 MUSIC POT1V5シラソV4フミレV3トトトV5
 790 IF S>H THEN LET H=S:LET CURSOR=6,15:PRINT "HIGH SCORE!":MUSIC T4P4O2ソUトUレU
ミU7P7Uソ
 800 LET CURSOR=6,20:PRINT "PRESS SPACE"
 810 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 810
 820 REM *-------*
 830 REM I TITLE I
 840 REM *-------*
 850 CLEAR :LET A=0
 860 PRINT " --メ"
 870 PRINT "(   "
 880 PRINT " --, ^     /-,"
 890 PRINT "    )/   _ト-ト_/"
 900 PRINT "^-- ,_(_) ,_ノ"
 910 PRINT
 920 PRINT "ｒ--,    !"
 930 PRINT "!  )    !       !"
 940 PRINT "!_/    ^! //-,-+-"
 950 PRINT "!   _ / !\ ト_/ !"
 960 PRINT "! (_),_! ,,_ノ ,"
 970 FOR I=1 TO 6:POKE $3B,1,0,1,$9F,1,1:CALL $F009:NEXT I
 980 FOR I=1 TO 14:POKE $3B,1,$BF,2,$5F,1,$C0:CALL $F009:NEXT I
 990 LET CURSOR=9,17:PRINT "PUSH [S] KEY":LET CURSOR=5,22:PRINT "1988 HIROSHI.S
UZUKI";
1000 LET A=(A=0):LET CURSOR=28,8:PRINT CHR$((A=0)*$95+(A=1)*$6C):MUSIC T1P3R
1010 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1000
1020 MUSIC T2POV5トソUソV4トソUソV3トソUソV2トソUソV1トソUソV5P7R
1030 LET S=0:LET N=3
1040 GOTO 90
1050 REM *------------*
1060 REM I DATA WRITE I
1070 REM *------------*
1080 RESTORE :LET A=$3B4E
1090 FOR I=1120 TO 1150 STEP 10:LET S=0:FOR J=1 TO 17:READ D$:LET D=VAL("$"+D$)
:LET S=S+D
1100 POKE A,D:LET A=A+1:NEXT J:IF S-D<>D THEN PRINT "ERROR IN";I
1110 LET A=A-1:NEXT I
1120 DATA CE,01,01,5F,A6,20,A7,00,08,5C,C1,16,26,F6,C6,0A,5C3
1130 DATA BD,F0,03,8C,03,E1,26,EB,39,DE,3B,09,A6,00,BD,F0,7DF
1140 DATA 09,DE,3D,A7,00,39,DE,3D,A6,01,BD,F0,09,DE,3B,A7,73C
1150 DATA 00,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,039
```

★早くＸ１turboⅢを買って，怒りの葡萄とミラクル・アイテムと緑のみの虫'87とＳＤ1/2と弁天恋歌を打ち込んでプレイしたいよー。(愛知県豊橋市・**鈴木知仁15才**)……**【編：これで願いがかなうでしょう。】**

ベーシックマスターLⅢマーク5/S1用

歩(ある)くノイド

上田　浩二



●内容

アルゴリズムが少し変わっているブロックくずしです。反射板のかわりをするのが，ノイドで，球が影です。8面まであります。8面をこえると，また1面になりますが，むずかしくなっています。

●遊びかた

テンキーの[4][6]キーで移動，スペース・キーで影を進んでいる逆方向に進めることができます。しかし，各面に1回だけです。[ECS]キーでポーズ，[CAPS LOCK]キーでその面をはじめからやり直せます。

影を，画面上部の影と同じ形をしているところに当てればクリアです。しかし，途中に [凵]というのがあり，これに当たると二つに影がさけます。これは，あるキーを押すと，一つにもどりますが，点が1,000点減ります。さあがんばろう。

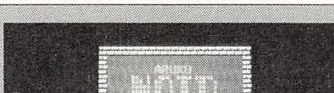
●プログラム

IGキャラクターがたくさんムダです。使ってないのがたくさんあり，いくらでもはぶけます。文字のデータは各自で活用してください。それに，IG定義のところを分析してみてください。この方法はあまり使われてなかったので，あえて使いました。

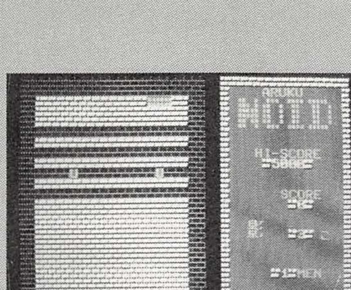
改造はいくらでもできますが，ごちゃごちゃしているので，わかりにくいと思います。

●最後に

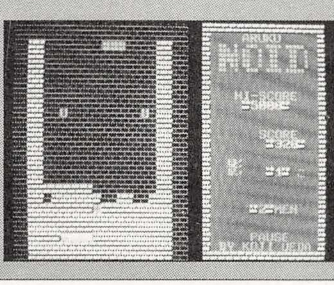
つい最近，BASIC＋マシン語でMSRを作ったので，これを利用したゲームを作っています。これは，ファンクション・キー割り込みなどが使えるため，音楽を途中で強制的に止めたりできるので，便利です。しかし，BGMにはできません。もうすぐ，発表するので，LⅢの人は楽しみに待っていてください。



▲《写真1》タイトル画面。画面はきれいなんだけどねー



▲《写真2》1面です。ブロックくずしなんだけど，スピードがねー



◀《写真3》2面です。かなりブロックをくずしていかないとクリアはムリだね

歩くノイドのプログラム・リスト

```
10 '▓▓▓▓▓ ARUKU   ▓▓▓▓▓ ▓▓▓ 1987年 8月 29日 ▓▓▓
       NOID   ▓▓▓▓  ▓▓▓ BY KOJI UEDA ▓▓▓
30 POKE &HFFE0,4:SCREEN0,,1:CLEAR 300,&H8FFF
40 IF PEEK(&H8FFF)<>&HFF THEN GOSUB 910
50 DEFINT A-R,T-Z:CLS
60 RANDOMIZE (TIME/4):HISC=500:GOSUB 770
70 GOSUB 720
80 SCREEN ,1:SCAN=&HFFE0:MEN=1:MEC=177:MM$="ｲｳｳｪ":SP$=" ":F=3:V=16:C=1:MINE=3
90 N=0:ON MEN GOSUB 480,510,540,570,600,630,660,700:X=10:SH=0
100 BX(0)=10:BY(0)=21:BX(1)=9:BY(1)=21:BBX(0)=1:BBY(0)=-1:BBX(1)=-1:BBY(1)=-1
110 GOSUB 310:LOCATE 30,19:PRINT MEN"MEN":LOCATE 32,15:PRINT MINE
120 LOCATE 30,22:PRINT ":::::::":FOR I=0 TO 30:EXEC&HF7A9:NEXT
130 '▓▓▓▓▓ Main ▓▓▓▓▓
140 FOR H=0 TO N:I=PEEK(SCAN)
150 ON (I=&HBE)*(X<V)+(I=&HB7)*(X>2)*2-(I=&H89)*3 GOTO 290,280,90
160 POKE 568,BX(H):POKE 569,BY(H):PRINT " ";:BX(H)=BX(H)+BBX(H):BY(H)=BY(H)+BBY(
H)
170 J=SCREEN(BX(H),BY(H)):ON -(J=&HB2)-(J=&HB4)-(J=&H67)*2-(J=&H55)*3 GOSUB 320,
```

★僕は何をしているんだ。は，はやく勉強しなくては。期末テストのまっ最中だというのに……。あっ，またた，手がかってに～助けてくれー。(福島県会津坂下町・谷津　信13才)……【影：結果はどうだったかなや？】

```
370,350
180 ON -(J=MEC) GOSUB 340:POKE 568,BX(H):POKE 569,BY(H):PRINT "g";
190 ON (BY(H)=22)*(J=32) GOSUB 330
200 I=PEEK(SCAN):ZX=(BX(H)=19)-(BX(H)=2):IF ZX<>0 THEN BBX(H)=ZX
210 ZY=(BY(H)=22)-(BY(H)=2):IF ZY<>0 THEN BBY(H)=ZY
220 ON (I=&H80)*(SH=0)-(I=&H8C)*2+(I=&HD0)*(N=1)*3 GOTO 270,250,240
230 POKE 568,32:POKE 569,12:PRINT SC*10;:NEXT:GOTO 140
232 '■■■ Subroutin ■■■
240 N=0:SC=SC-100:GOTO 140
250 LOCATE 30,22:PRINT "PAUSE":FOR I=0 TO 30:EXEC&HF7A9:NEXT
260 I=-(PEEK(SCAN)=&H8C)+1:ON I GOTO 260,120
270 IF BY(H)<>22 THEN BBX(H)=-BBX(H):BBY(H)=-BBY(H):SH=1:GOTO 140 ELSE 140
280 J=F:GOSUB 300:X=X-C:GOSUB 310:GOTO 160
290 J=0:GOSUB 300:X=X+C:GOSUB 310:GOTO 160
300 POKE 568,X+J:POKE 569,22:PRINT SP$;:RETURN
310 POKE 568,X:POKE 569,22:PRINT MM$;:RETURN
320 BBX(H)=-BBX(H):EXEC&HF7A9:SC=SC+2:RETURN
330 BEEP:FOR I=0 TO 600:NEXT:MINE=MINE-1:LOCATE 32,15:PRINT MINE:IF MINE=0 THEN
440 ELSE RETURN
340 BBY(H)=-BBY(H):SC=SC+1:POKE 568,BX(H):POKE 569,BY(H):PRINT "  ";:EXEC&HF7A9:
RETURN
350 '■■■ UP ■■■
360 N=N-(N<1):GOSUB 340:RETURN
370 '■■■ Clear ■■■
380 MEN=MEN+1:MINE=MINE+1:IF MEN=9 THEN MEN=1:MM$="ｲｴ":F=1:V=18:GOTO 90 ELSE 90
390 '■■ ■■
400 FOR X=6 TO 18 STEP 10:LOCATE X,9:PRINT "U":NEXT
410 LOCATE INT(RND(1)*7)*2+3,2:PRINT "ggg":RETURN
420 '■■ Screen clear ■■
430 LINE(0,0)-(21,24),"ｱ",BF:LINE(2,2)-(19,24)," ",BF:RETURN
440 '■■■■■ GAME OVER ■■■■■
450 GOSUB 430:LINE(2,7)-(19,9),":",BF:LOCATE 3,8:PRINT "G;A;M;E;;O;V;E;R"
460 LOCATE 4,20:PRINT "PUSH;SPACE;KEY":FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOSUB 720
470 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
480 '■■■ 1 MEN ■■■
490 GOSUB 430:FOR Y=5 TO 12 STEP 2:LINE(2,Y)-(19,Y),CHR$(MEC):NEXT
500 GOSUB 400:RETURN
510 '■■■ 2 MEN ■■■
520 GOSUB 430:FOR Y=2 TO 18:LINE(4,Y)-(17,Y),CHR$(MEC):NEXT
530 GOSUB 400:RETURN
540 '■■■ 3 MEN ■■■
550 GOSUB 430:LINE(3,2)-(18,19),"#",BF
560 MEC=ASC("#"):GOSUB 400:RETURN
570 '■■■ 4 MEN ■■■
580 GOSUB 430:FOR Y=3 TO 16 STEP4:LINE(3,Y)-(18,Y+2),"#",BF:NEXT
590 MEC=ASC("#"):GOSUB 400:RETURN
600 '■■■ 5 MEN ■■■
610 GOSUB 430:FOR Y=2 TO 16 STEP4:LINE(3,Y)-(18,Y+2),"f",BF:NEXT
620 MEC=ASC("f"):GOSUB 400:MM$="ｲｳｴ":F=2:V=17:RETURN
630 '■■■ 6 MEN ■■■
640 GOSUB 430:LINE(3,2)-(18,18),"h",B:FOR Y=3 TO 16 STEP 4
650 LINE(4,Y)-(17,Y+2),"ｳ",BF:NEXT:MEC=ASC("ｳ"):GOSUB 400:RETURN
660 '■■■ 7 MEN ■■■
670 GOSUB 430:LINE(3,2)-(9,9),"ｳ",BF:LINE(12,2)-(18,9),"ｳ",BF
680 LINE(3,11)-(9,18),"ｳ",BF:LINE(12,11)-(18,18),"ｳ",BF:MEC=ASC("ｳ")
690 GOSUB 400:RETURN
700 '■■■ 8 MEN ■■■
710 GOSUB 430:LINE(3,2)-(18,18),"o",BF:MEC=ASC("o"):GOSUB 400:RETURN
720 '■■■■■ TITLE ■■■■■
730 IF SC>HISC THEN HISC=SC ELSE SC=0
740 FOR K=2 TO 1 STEP-1:SCREEN ,K:FOR I=0 TO 200:N=PEEK(&HFFE0):L=-(N=&H80)
750 ON L GOTO 760:NEXT I,K:GOTO 740
760 SCREEN,1:GOSUB 820:RETURN 80
770 '■■■■■ SCREEN 2 (TITLE SCREEN) ■■■■■
780 WIDTH40:SCREEN,2:POKE278,32:CLS:LINE(0,0)-(39,24),"#",BF:LINE(11,4)-(28,10),
":",BF
790 RESTORE 1290:FOR Y=5 TO 8:READ A$:LOCATE 14,Y:PRINT A$:NEXT
800 LOCATE 12,22:PRINT ";PUSH;SPACE;KEY;":LINE(11,21)-(28,23),"ｱ",B
810 LINE(10,3)-(29,11)," ",B
820 '■■■■■ SCREEN 1 (GAME SCREEN ) ■■■■■
830 RESTORE 1290
840 SCREEN,1:POKE 278,32:CLS
850 LINE(0,0)-(21,24),"ｱ",B:LINE(1,1)-(20,24),"ｱ",B:LINE(25,1)-(38,23),":",BF
860 FOR Y=1 TO 4:READ A$:LOCATE 26,Y:PRINT A$;:NEXT:LINE(2,2)-(19,24)," ",BF
870 FOR Y=5 TO 12 STEP 2:READ A$:LOCATE 26,Y:PRINT A$;:NEXT:LOCATE 26,23
880 PRINT"BY;KOJI;UEDA":LOCATE 27,14:PRINT "/*":LOCATE 27,15:PRINT"+,;;;;;;;p"
890 LINE(22,0)-(23,24),"'",B
900 LOCATE 29,8:PRINT HISC*10:RETURN
910 '■■■■■ Setting IG characters ■■■■■
911 CLS:WIDTH 40:COLOR 4,0:LOCATE 9,10:PRINT "Wait a minute,please."
920 P=&HA000:D=&HFFEA:POKE&HFFE9,1:POKE&H8FFF,&HFF
930 A$="0000000000000000":POKE D,7:FOR I=0 TO &H70:M=1:GOSUB 1000:NEXT
940 A$="55AA55AA55AA55AA":POKE D,1:FOR I=&H29 TO &H70:M=1:GOSUB 1000:NEXT
950 FOR J=1 TO 6:READ I:C=1:GOSUB 990:C=2:GOSUB 990:C=4:GOSUB 990:NEXT
960 '■■■■■ Setting Letter ■■■■■
970 RESTORE 1090:FOR K=1 TO 57:READ I$:I=ASC(I$):C=(I>47)*(I<58)*2+2
980 GOSUB 990:NEXT:POKE &HFFE9,0:RETURN
990 POKE D,C:READ A$:M=1
1000 FOR E=P+I*8 TO P+I*8+7:POKE E,VAL("&H"+MID$(A$,M,2)):M=M+2:NEXT E:RETURN
1010 '■■■■■ IG data ■■■■■
1020 DATA 177,0000000000000000,101010FF010101FF,0000000000000000
1030 DATA   0,EFEFEF00FEFEFE00,EF080800FE808000,EFEF0C00FEFEC000
1040 DATA  32,EFEFEF00FEFEFE00,EF080800FE808000,EFEF0C00FEFEC000
1050 DATA 178,007F7F7F7F7F7F00,FFFFFFFF808080FF,007F7F7F00000000
1060 DATA 179,00FFFFFFFFFFFF00,FFFFFFFF000000FF,00FFFFFF00000000
1070 DATA 180,00FEFEFEFEFEFE00,FFFFFFFF010101FF,00FEFEFE00000000
1080 '■■■■■ MOJI data ■■■■■
1090 DATA T,3F0C0C0C0C0C0C00,P,7E63637E60606000,S,3E63603E03633E00
1100 DATA C,3E63606060633E00,H,6363637F63636300,R,7E63637E6C666300
1110 DATA O,3E63636363633E00,W,6363637B7F776300,D,7E33333333337E00
1120 DATA A,1C3663637F636300,F,7F60607C60606000,E,7F60607C60607F00
1130 DATA N,63737B6F67636300,L,6060606060607F00,M,63777F7B63636300
1140 DATA .,0000000001C1C00,G,3E63606F63633E00,V,6363633636 1C1C00
1150 DATA 2,3E63030E38607F00,3,3E63031E03633E00,4,060E1E367F060600
1160 DATA 5,7F607E0303633E00,6,1E30607E63633E00,7,7F63060C18181800
1170 DATA 8,3E63633E63633E00,9,3E63633F03063C00,0,3E63677F73633E00
1180 DATA I,1E0C0C0C0C0C1E00,-,0000007F00000000,J,3E0C0C0C0C6C3800
1190 DATA U,6363636363633E00,B,7E33333E33337E00,Y,3333331E0C0C0C00
1200 DATA K,63666C786C666300,1,0C1C3C0C0C0C3F00,?,1E33030E0C000C00
1210 DATA /,003F303F303F067F,*,00C3C6CCF0C003EE,+,003F303F17366E00
1220 DATA m,0070707000777777,n,0007070700777777,o,0077777700070707
1230 DATA a,0007070700000000,b,0000000000707070,c,0070707000000000
1240 DATA d,0000000000070707,e,0007070700707070,f,0070707000070707
1250 DATA g,0077777700777777,h,0007070700070707,i,0070707000707070
1260 DATA j,0077777700000000,k,0000000000777777,l,0077777700707070
1270 DATA p,007E030000C0C07F,".",30C0C0C303CE7000,":",1C1C00001C1C0000
1280 '■■■■■ Screen data ■■■■■
1290 DATA ;;;ARUKU;;;;
1300 DATA gbinjbolagjb
1310 DATA ggig;ihi;g;i
1320 DATA gaiokcnmdgkc
1330 DATA ;;;;;;;;;;;;
1340 DATA ;;HI-SCORE;;
1350 DATA ;;;;;;;;;;;;
1360 DATA ;;;;;SCORE;;
```

★　　★　　★

★銭湯で，背中にもんもんを入れた兄ちゃんが，いきなり光ゲンジのスターライトを歌いだした。僕と目が合い「文句あるか？」。（香川県善通寺市・影さん命15才）……【編：その兄ちゃん，読んでなきゃいいけど……。】

ファミコン/ツインファミコン(V3.0)用

THE RETURN OF SATAN
(ザ リターン オブ サタン)



安江　信吾

STORY

SATANは，死んだはず！　しかし，粉々になったSATANの体は，ハレー慧星の謎の光によって，よみがえってしまった！　今度こそは，やつを倒さねば！

遊びかた

自機は前作と同じように，✚で上下左右ななめに動き，Ⓐ Ⓑボタンどちらでもミサイルが撃てます。敵は，スターキラー，スターシップふくめて9種類！　巨大ボスはZONEをクリアするたびに，下におりてきます。16発当てるとやっつけられます。

はじめのSATANの弟は1発で死にますが，最後の敵SATANは8発当てないと死にません。

ZONEが，AからHまでの計8ZONEあります！　その他の5機のキャラは，自分で出現ZONEをおぼえたりして，パターンをつかみ取りましょう。タイトル，ZONEクリア，エンディング画面は，ちゃんとありますよ。

プログラム

メモリは，少ししか残っていませんので550行のDATA文の敵の出現パターンぐらいしか改造はできないでしょう(注：2は7個以下にしてください。それと6を一番最後に付けてください)。

やっぱりON～GOTO～があるとべんりですね。

入力の注意

リスト中のh5，h4，l1などはキャラクタテーブルBのキャラが入ります。

KEY1，CHR$(213) ⏎

のようにファンクション・キーに定義し，その場所にきたら[F1]～[F5]キーで入力してください。

各キャラクターのコード（カッコ内の数字）は，つぎのとおりです。

h5	……213	h4	……212
l1	……241	k5	……237
l0	……240	k4	……236
k7	……239	k2	……234
k3	……235	k6	……238
l2	……242	k1	……233
m6	……254	g7	……207

参考

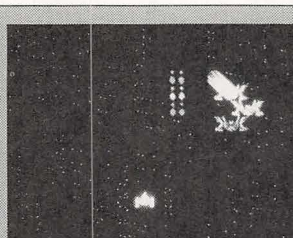
マイコンBASICマガジン '87年9月号自分の「THE LEGEND OF SATAN」

《第1表》変 数 表

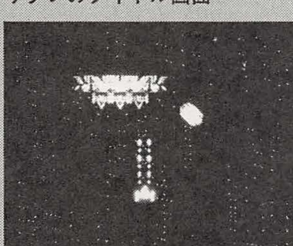
変数	内容
I，O	FOR文など
X，Y	自機座標
XX，YY	ミサイル座標
C	カラー用
A	ミサイルがでているか？
SR	スクロール
AR	ZONE-1
N$	メッセージ
SC	スコア
HI	ハイスコア
EN	終わりか？
PA	パターン
S	スティック
G，J	ON GOTO用
LF	敵の生命力
X1，Y1	敵の座標
XA，YA	敵の動く方向
M	敵を倒したときの点
NM$	キャラクター・データ



▲《写真1》ザ・リターン・オブ・サタンのタイトル画面



◀《写真2》スタート直後にいきなり出現するこの敵に要注意！



◀《写真3》巨大ボス登場！ ZONEが進むにつれ、敵の弾が多くなるゾ

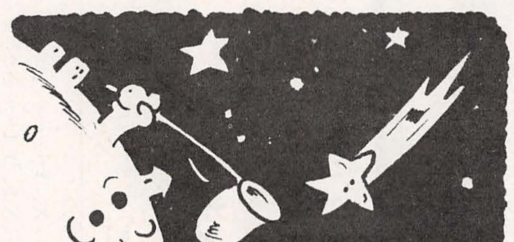


▼《写真4》巨大ボスは，16発当てると爆発してZONEクリアになる

★やさしいつぐ美お姉さま，このハガキが載らなかったら影さんをなぐってください。もし載ったら影さんをなぐってください。へい！（広島市・FLAME WING14才）……【影：罪もなく，まじめな私をなぐるとは？】

THE RETURN OF SATANのプログラム・リスト

```
10 POKE&H4015,15:SPRITEON:PALETS&H0,15,32,33,18:PALETS&H1,15,32,37,21PALETS&H2,1
5,43,43,43:PALETS&H3,15,32,43,0
20 SCREEN1:CLS:FORI=1TO100:POKE&H48,RND(31),RND(31):PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT:S
CREEN0:VIEW
30 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="ヒ゜フ゜ホ゜ヘ゜":DEFSPRITE1,(0,1,0,0,0)="h5h5h4h4":N$="PUSH
START BUTTON!
40 X=112Y=174YY=300C=37A=0SR=238AR=0RESTORE
50 LOCATE7,5:PRINT"THE RETURN OF":LOCATE6,6:PRINT"k7k5k5 k7L0k7k2L0k7L0 k7L0k7":
LOCATE6,7:PRINT"L1k5L0 k4k3 k6 k4k3 k6k6L1L0":LOCATE5,8:PRINT"L1k5k5k1k5L2L1k5k1
k5L2L1k5L2L1k5L2":LOCATE5,10:PRINTN$:LOCATE7,15:PRINT"SCORE "SC"00":LOCATE7,17:P
RINT"HIGH  "HI"00"
60 LOCATE7,21:PRINTCHR$(180)" 1987 SHINGO":FORI=7TO19STEP2:COLORI,21,1:NEXT:SPRI
TE0,X,Y:SPRITE1,112,32
70 IFSTRIG(0)=1IFEN=0VIEW:SPRITE1:GOSUB460:PALETB&H0,15,55,37,33:SC=0:GOTO100
80 PALETB&H0,15,55+EN,C-9,C:PALETB&H1,15,C,33,C:C=C+1IFC>44C=37
90 GOTO70
100 CAN0,1:FORI=2TO7:CANI:SPRITEI:NEXT:READPA:ONPA GOTO160,190,240,270,340,800,3
70,410
110 'm6
120 S=STICK(0)X=X+((S AND2)*4)*(X>24)-(S AND1)*(X<208)*8Y=Y+(S AND8)*(Y>32)-((S
AND4)*2)*(Y<200):SPRITE0,X,Y:IFA=0IFSTRIG(0)>3A=1GOSUB470:XX=X:YY=Y
130 IFA=1YY=YY-16SPRITE1,XX,YY:IFYY<16SPRITE1:YY=300A=0
140 SR=SR-14POKE&H2005,X:POKE&H2005,SR:IFSR=0SR=238
150 RETURN
160 'm6
170 FORI=0TOAR:DEFMOVE(I)=SPRITE(8,RND(3)+4,RND(2)+1,120,1,1):POSITIONI,RND(216)
,240:MOVEI:GOSUB500:NEXT:I=0G=1
180 GOSUB110:GOTO590
190 'm6 オオホ゛ス! m6
200 DEFSPRITE2,(3,1,0,0,1)="ホ゜ヘ゜ヒ゜フ゜":DEFSPRITE3,(3,1,0,0,0)="フ゜ヒ゜ヘ゜ホ゜":DEFSPRIT
E4,(3,1,0,0,0)="ツ"アウM":DEFSPRITE5,(3,1,0,1,0)="アツ"Mウ"G=2X1=RND(168)+32Y1=32LF=16
XA=16I=0J=1
210 GOSUB110:GOSUB530:X1=X1+XA:SPRITE2,X1,Y1:SPRITE3,X1,Y1-16:SPRITE4,X1+16,Y1-1
6:SPRITE5,X1-16,Y1-16:IFX1<320RX1>200XA=-XA
220 IFY1<=64+AR*8Y1=Y1+SGN(Y-Y1)
230 GOTO560
240 'm6 BOMB! m6
250 DEFSPRITE2,(2,1,0,0,0)="XYチ"ツ"":GOSUB750:I=0G=3:FORY1=0TOY STEP16:GOSUB110:S
PRITE2,X1,Y1:GOSUB520:NEXT:SPRITE2:FORO=0TOAR:DEFMOVE(O)=SPRITE(9,RND(7)+1,RND(2
)+1,128,1,3):POSITION0,X1,Y1:MOVE0:GOSUB490:NEXT
260 GOSUB110:GOTO590
270 'm6 SATAN m6
280 DEFSPRITE2,(0,1,0,0,0)="ヒ゜Aヒ"タ"":DEFSPRITE3,(0,1,0,1,0) ="Aヒ゜タ"セ"":DEFSPRITE
4,(2,1,0,0,0)="h4h4h5h5":X1=RND(168)+32Y1=16XA=16YA=16LF=AR+1G=2J=2I=0Y2=220M=10
290 GOSUB110:GOSUB530:Y2=Y2+16:SPRITE4,X2,Y2:IFY2>216Y2=Y1:X2=X1:GOSUB500
300 IFABS(X-X2)<16ANDABS(Y-Y2)<16THEN770
310 X1=X1+XA:IFX1>200ORX1<32XA=-XA
320 Y1=Y1+YA:IFY1>216ORY1<16YA=-YA
330 SPRITE2,X1+8,Y1:SPRITE3,X1-8,Y1:SPRITE4,X2,Y2:GOTO560
340 'm6 スサマシ"イ m6
350 CR=3CP=1NM$="ホ゜ヘ゜ソ"タ"":GOSUB670:I=0G=2J=3M=1
360 GOSUB110:X1=X1+SGN(X-X1)*4Y1=Y1+SGN(Y-Y1)*4:SPRITE2,X1,Y1:GOTO560
370 'm6
380 CR=1CP=1NM$="チ"ツ"ヒ゜フ゜":GOSUB670:J=4M=2LF=1
390 GOSUB110:GOSUB520:X1=X1+SGN(X-X1)*4:Y1=Y1+16:SPRITE2,X1,Y1:IFY1>216THEN100
400 GOTO690
410 'm6
420 CR=1CP=0NM$="cX/ファ":GOSUB670:Y1=216J=5
430 GOSUB110:GOSUB520:Y1=Y1-16:SPRITE2,X1,Y1:IFY1=8THEN100
440 GOTO730
450 'm6 コウカオン m6
460 POKE&H4000,136,120,255,8:SPRITE1:YY=300A=0:RETURN
470 POKE&H4004,143,134,158,48:RETURN
480 POKE&H4004,10,146,255,0:RETURN
490 POKE&H400C,200,10,12+RND(4),50:RETURN
500 POKE&H4001,210,240,10:RETURN
510 POKE&H400C,200,10,10,50,4:SPRITE1:YY=300A=0:RETURN
520 POKE&H4008,55,20,Y1,8:RETURN
530 POKE&H400C,227,0,155,1:RETURN
540 'm6 パターン! m6
550 DATA4,1,1,1,2,1,5,5,5,5,5,2,1,5,5,5,7,7,7,7,7,7,7,7,2,1,7,7,7,5,5,5,3,3,3,2,1,
5,5,5,3,7,3,7,3,7,7,7,7,7,7,2,1,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,2,1,5,5,5,3,3,3,7,8,7,8,7,8,
7,8,7,8,3,3,3,8,8,8,8,8,2,1,5,5,5,3,5,5,5,3,7,8,7,8,7,8,7,8,7,8,8,8,8,8,8,4,6
560 'm6 MOVE! m6
570 FORO=0TOAR:IFMOVE(O)=0DEFMOVE(O)=SPRITE(8,RND(3)+4,RND(2)+1,122-Y1/2,1,1):PO
SITIONO,X1,Y1:MOVEO:GOSUB500
580 NEXT
590 'm6 アタック? m6
600 FORO=I TOI+1:IFABS(XX-XPOS(O))<16ANDABS(YY-YPOS(O))<32DEFMOVE(O)=SPRITE(10,5
,1,1):MOVEO:GOSUB510
610 IFMOVE(O)=0CANO
620 NEXT
630 IFABS(X-XPOS(I))<16ANDABS(Y-YPOS(I))<16ORABS(X-XPOS(I+1))<16ANDABS(Y-YPOS(I+
1))<16THEN770
640 IFPA=1ORPA=3IFMOVE(0)=0IFMOVE(1)=0IFMOVE(2)=0IFMOVE(3)=0IFMOVE(4)=0IFMOVE(5)
=0IFMOVE(6)=0IFMOVE(7)=0THEN100
650 I=I+2:IFI>AR I=0
660 ONG GOTO180,690,260
670 'm6
680 DEFSPRITE2,(CR,1,0,0,CP)=NM$:GOSUB750:RETURN
690 'm6 アタック? m6
700 IFABS(XX-X1)<16ANDABS(YY-Y1)<16LF=LF-1:GOSUB460:IFLF<1GOSUB510:SC=SC+M:IFPA<
>2THEN100
710 IFLF<1AR=AR+1:LOCATE7,7:PRINT"ZONE k5"CHR$(64+AR)"k5 CLEAR!!":LOCATE9,12:PRI
NT"BONAS"AR*1000:LOCATE5,17:PRINT"LET'S GO k5"CHR$(65+AR)"k5 ZONE!!
720 IFLF<1SC=SC+(AR-1)*10FORO=1TO50:FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,0,1,1,1,1):PO
SITIONI,RND(48)+X1-24,RND(40)+Y1-32:MOVEI:GOSUB490:NEXT:NEXT:VIEW:GOTO100
730 IFABS(X-X1)<16ANDABS(Y-Y1)<16THEN770
740 ONJ GOTO210,290,360,390,430
750 'm6 X1&Y1 m6
760 X1=RND(200)+16Y1=0LF=AR+1:RETURN
770 'm6ケ"ームオーハ"-m6
780 FORL=0TO9:FORI=0TO7:SPRITEI:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I+1,1,90,1,1):POSITIONI,X,Y
:MOVEI:GOSUB490:NEXT:PAUSERND(20):NEXT:FORI=0TO7:CANI:NEXT:IFSC>HI HI=SC
790 GOTO40
800 'm6エンテ"ィンク"!m6
810 EN=1:PALETS&H2,15,32,55,22:FORI=1TO30:POKE&H48,RND(31),RND(31):PRINT"g7":NEX
T:LOCATE5,12:PRINT"k5k5k5k5HAPPYk5ENDk5k5k5k5":N$="k5k5SATANk5ISk5DIEDk5k5":LOCA
TE5,10:PRINT"k5k5BONUSk5k510000!k5k5":SC=SC+100
820 FORO=1TO50:FORI=0TO7:DEFSPRITEI,(RND(4),1,1,0,0)="cX/ファ":DEFMOVE(I)=SPRITE(1
0,0,1,99,1,RND(4)):POSITIONI,RND(200)+16,RND(200)+16:MOVEI:SPRITEI,RND(200)+16,R
ND(200)+16:GOSUB490:PALETB&H0,RND(10)+33,32,33,18:NEXT:NEXT:GOTO40
```



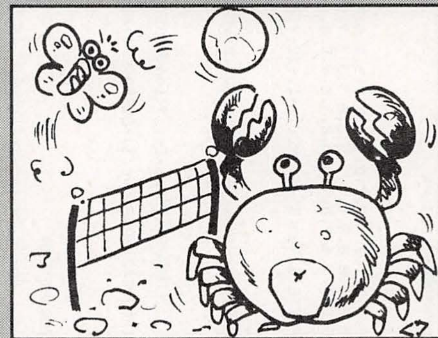
★答えは影さんです。さて，問題はなんでしょう？（岡山県玉野市・ＳＲヤロウ14才）……【影：世界一かっこいい男の人は誰という問題だろう。編：日本一変態のまちがいでは？つぐ美：一番女の人に嫌われるタイプでしょう。】

ファミコン/ツインファミコン(V3.0)用

改造版

1人用バレーボール

寺井　章



★はじめに

87年6月号の『バレーボール(ミトッチ氏作)』を1人用に改造してみました。

★遊びかた

カニさんの相手は，弱い順にカメさん，ハエさん，ニタニタのトリオです。カメさんが先発で，かなわなくなるとメンバー・チェンジをしてきます。トリオの攻撃はサーブ，スパイク共に多彩です。早く15点取ったほうがセットを制し，3セット勝負です。

カニさんがセットを取るごとにトリオはパワーアップします。なお，デュースはありますが，得点はサーブ権に関係なく入るラリー・ポイント制です。

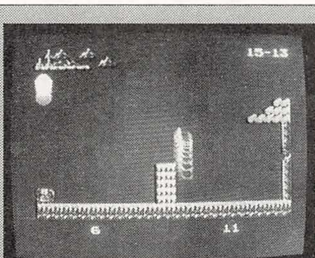
★操作方法

カニさんの横移動は✚ボタンの左右，レシーブおよびジャンプはⒶボタンを押します。また，Ⓐボタンを押し続けるとスパイク，ブロックになります。

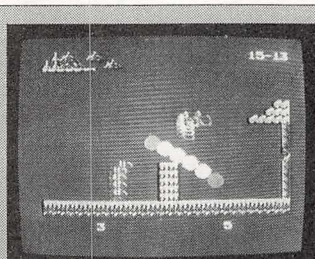
得点をするには，カメさんからのボールを自分のコート上にあげ，カメさ

《第1表》変 数 表

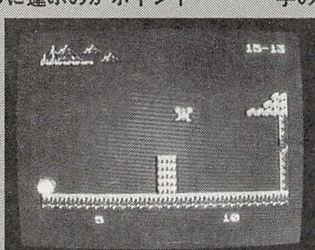
変数	内容	変数	内容
X，Y	ボール	F	ボールY方向の移動
X1，Y1	カニさん	G	ボールにふれた数
X2，Y2	トリオ	Q，Q1	得点
J	カニさんジャンプ	B，B1	セット・カウント
J1	トリオジャンプ	Z	ボールがどっちのコートに落ちたか
E，E1	ボールX方向の移動		



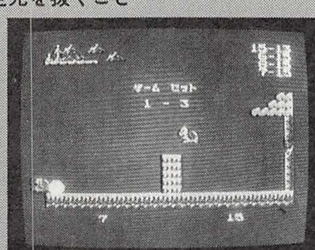
▲《写真1》サーブは1発で入れなくてもいいが，早くネットぎわに運ぶのがポイント



▲《写真2》得点の基本はネットぎわでトスをあげ，相手の足元を抜くこと



▲《写真3》強敵のハエサン登場。さらに最強のニタニタもベンチに控えているゾ



▲《写真4》3セット先取すると勝ち。5セットめまでいったら君はエライ!

バレーボールのプログラム・リスト

```
10 ON ERROR GOTO620
20 VIEW:CGSET 1,0:SPRITE ON:PALETS 0,1,48,48,48
30 FOR I=0 TO 2:DEF SPRITE I,(-3*(O(I),1,0,0,0)="":NEXT
40 POKE&H680,92,93,158,159,192,193,194,195
50 PLAY"T4O2G1RE3D1ERC#CRO1CRO2FR3
60 M=184
70 X=15+200*Z:Y=150-20*Z:X1=Z*X1-15*(Z(1):Y2=150
80 E1=-9-B+2*(M=88)-2*(M=184):C=2+(M=88):F=-14:A=0:E=0:G=2
90 PLAY"O5E5":POKE&H4015,15
100 POKE&H688,M+0,M+1,M+2,M+3
110 '* カニサン *
120 ON STICK(0)GOSUB550,560
130 IF A=1 THEN Y1=Y1+J:J=J+1:A=-(J<10):GOTO150
140 Y1=159:IF STRIG(0)=8 THEN A=1:J=-11
```

★僕の友人のH君は海水パンツを買おうとして女子のブルマを買ってしまったうつけものです。(千葉県東金市・自称強豪雀士16才)……【編：うーん!影さんのようだ。影：それにしても季節感のあるOFでしたねー。】

んの足元を抜くのが効果的ですが，ブロックのタイミングもマスターしないと勝つのは大変のようです。

くれぐれも「カメさんだけに負けちゃった」と言うことのないよう，ガンバってください。

★改造について

570行の ＯＲ Ａ＝０ を消すと，ジャンプしてなくもレシーブできます。

★　　　★

Y \ X:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0		H43	G03	G13		G03	G13																					
1	H43	H43	G23	G33	G13			G03	G13																			
2	E33	E33	E33	E33	E33	E33																						
3																												
4																												
5																												
6																											I03	I03
7																										I03	I03	I03
8																								I03	I03	I03	I03	I03
9																												H53
10																												H53
11																												H53
12																												G13
13																												G03
14														F23	F23													H53
15														F23	F23													H53
16														F23	F23													H53
17														F23	F23													H53
18														F23	F23													H53
19	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23
20	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23

《第１図》バレーボールのＢＧグラフィック

```
150 SPRITE 1,X1,Y1
160 '* ﾄﾘｵ *
170 Y2=Y2+J1:J1=J1+1
180 IF Y2>133+D THEN J1=-9-RND(C)
190 IF X<135 THEN X2=135:GOTO210
200 X2=X
210 SPRITE 2,X2,Y2
220 '* ﾎﾞｰﾙ *
230 X=X+E:Y=Y+F:F=F+1:SPRITE 0,X,Y
240 IF X>230 THEN E=-6
250 IF F<7 THEN120
260 IF Y>158 THEN370
270 IF ABS(X-X1)>12 OR ABS(Y-Y1)>12 THEN290
280 GOSUB570:IF Y<120 AND STRIG(0)=8 THEN E=11:F=5:X1=X1-8:Y1=Y1+20
290 IF ABS(X-X2)>12 OR ABS(Y-Y2)>12 OR G=0 THEN320
300 GOSUB590:G=0
310 IF Y<107 THEN E=E1-RND(6):F=ABS(E-32)-Y/5-X/7
320 IF ABS(X-120)>11 OR Y<120 THEN120
330 POKE&H400C,1,0,3,10
340 IF Y<135 THEN E=-1-2*(G=2):F=-12:GOTO120
350 E=-E:GOTO120
360 '* ﾄｸﾃﾝ *
370 Z=-(X<121):Q=Q-(Z=0):Q1=Q1-(Z=1)
380 IF Q<5 OR Q1-Q>4 THEN M=184:GOTO400
390 M=56-32*(Q>=Q1)
400 POKE&H4000,160,154,0,5-Z*3:GOSUB600:PAUSE65
410 IF Q>14 OR Q1>14 IF ABS(Q-Q1)>1 THEN440
420 GOTO70
430 '* ｾｯﾄ *
440 B=B-(Q>Q1):BB=BB-(Q<Q1)
450 PLAY"O2C1GR1CO1CCCR6
460 LOCATE 23+(Q>9),R:PRINT Q:-Q1
470 IF B=3 OR BB=3 THEN500
480 R=R+1:D=B*3:Q=0:Q1=0:GOSUB600:GOTO60
490 '* ｵﾜﾘ *
500 PLAY"C1DEDE3O1C3D1FFFF2
510 LOCATE 10,5:PRINT"ｹﾞｰﾑ ｾｯﾄ":LOCATE 10,7:PRINT B;" -";BB
520 IF STRIG(0)<>1 THEN520
530 RUN
540 '* ｻﾌﾞ *
550 X1=X1-5*(X1<104):RETURN
560 X1=X1-5:RETURN
570 G=G+1:IF G>3 OR A=0 RETURN120
580 J=-J
590 E=(1+2*(X>120))*(170-Y)/10:F=-12:POKE&H4000,128,140,60,1:RETURN
600 LOCATE 5,22:PRINT Q;" ":LOCATE 19,22:PRINT Q1;" ":RETURN
610 '* ｴﾗｰｼｮﾘ *
620 IF X1<3THEN X1=3:RESUME
630 IF X<1 THEN E=6:X=X+E:RESUME
```

★特別職国家公務員って，何の仕事だと思いますか？ヒントは○○隊です。（奈良県天理市・**森川弘孝17才**）……

【**影**：うーん!!わかったシブガキ隊だろう！ **編**：ちがいますよ，影さん少年隊でしょ。**つぐ美**：もー２人とも。】

ファミコン/ツインファミコン(V3.0)用

DIAMOND DUST

ダイヤモンドダスト



遠藤　高志

STORY

昔々，泡の国という国がありました。住人のペン空我くんは師匠のもとでダイヤモンドダストという必殺技の修行をしていました。そして師匠から，恐怖の美井府の洞窟へ行ってこいと言われたのでした……。

遊びかた・操作方法

Ⓑボタンでダイヤモンドダストを撃ってモンスターに当てると，モンスターは凍って上昇していきます（画面上までいくと復活します）。それを体当たりでくだいてください。３匹モンスターを倒すと面クリアです。15面まであります。Ⓐボタンでジャンプです。

〈敵の特徴〉

氷水ハエ吉…壁を無視して追ってきます。とても，うっとーしいです。

KAME ON！…X座標を合わせようとします。のろまなのでじゃまです。

大カニ雅…こいつは手強い！ゲリラ戦法が得意で頭上や足元から襲ってきます。

〈アイテムの効果〉

★青りんご…100点

★赤りんご…しばらく無敵になる

★冷凍りんご…ダイヤモンドダストに貫通力がつく

★通りすがりのペンギン…１UP．

★殺虫剤…面クリア

改造のアドバイス

920行～の面データを変えるといいでしょう。見てのとおり０～９のパターンを上から下への順に並べているだけです。

入力の注意

リスト中のm５，m６，g７，f０にはキャラクターテーブルBのキャラが入ります。

KEY１，CHR＄(253) ⏎
KEY２，CHR＄(254) ⏎
KEY３，CHR＄(207) ⏎
KEY４，CHR＄(192) ⏎

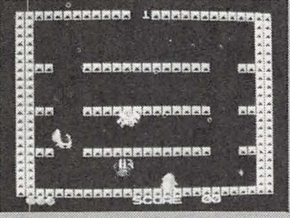
と定義し，m５は[F１]，m６は[F２]，g７は[F３]，f０は[F４]，で入力してください。

《第１表》変 数 表

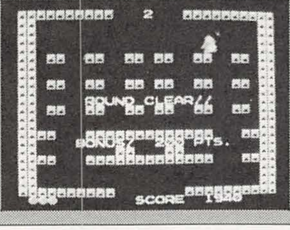
変数	内容	変数	内容
X，Y	自分の座標	PW	パワーアップについて
M，N	敵の座標	SC	スコア
P，Q	ダイヤモンドダストの座標	LE	自分の数
DD	ダイヤモンドダストについて	US	１UPするスコア
J，JJ	ジャンプについて	MU	無敵の時間
T０，T１，T２	敵の状態	Z	ダイヤモンドダストの貫通力
F	自分の向き	A＄，G＄	画面用
U	敵の移動	I	雑用
		A，B，C	０，１，２のこと



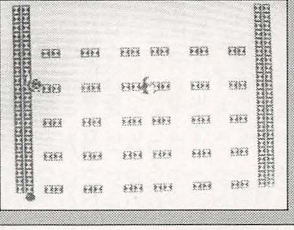
◀《写真１》DIAMOND DUSTのタイトル画面



◀《写真２》各敵のアルゴリズムを考えて倒そう



◀《写真３》３種類の敵を倒すとラウンド・クリア

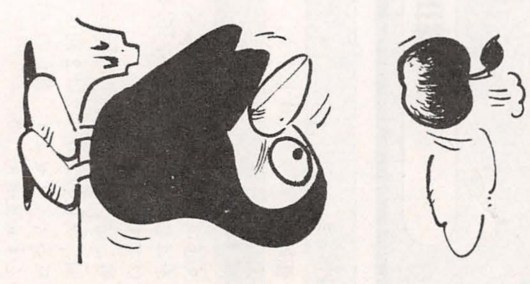


◀《写真４》殺虫剤（スピナー）を取ると敵全滅だ

★ローリングサンダーの弾が全部萩の月だったらなあ，と思う今日この頃のぼくと見城先生。(大阪府吹田市・中村さんちの由香里ちゃんはいまどこに13才)……【見城：もしそうならマシンガンで撃たれたいなーつーの。】

DIAMOND DUSTのプログラム・リスト

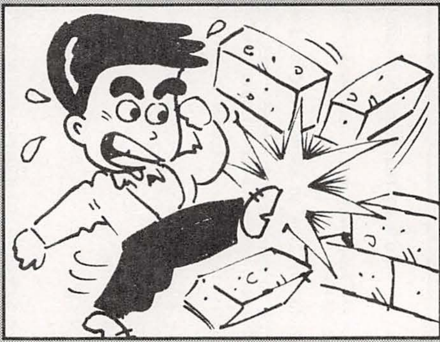
```
10 'm6m6m6 ショキセッテイ m6m6m6
20 CLS:SPRITEON:A=0B=1C=2US=200:POKE&H4015.&HF
30 SC=A:LE=C:R=B:CGSET.C
40 DEFSPRITEA.(A.B.A.A.A)="オカキク"DEFSPRITEB.(A.B.A.B.A)="カオクキ"DEFSPRITEC.(B.B.A.A
.A)="¥」^_"DEFSPRITE3.(A.B.A.A.A)="ケコサシ"
50 LOCATEC.B:PRINT"THE RETURN OF 「アワ ノ クニ」":LOCATE8.3PRINT"FINISH BLOW":PALETS A
.14.48.38.41:SPRITEB.45.154SPRITEA.174.154
60 LOCATEB.7PRINT"***  「DIAMOND DUST!」  ***":LOCATE7.12PRINT"PUSH START !!":LOCA
TE8.17PRINT"1988 T.E":COLOR13.17.B:COLOR15.17.B
70 PALETB B.A.RND(100).A.A:IFSTRIG(A)=A THEN70
80 POKE&H4004.160.138.0.7:PAUSE90:COLOR13.17.A:COLOR15.17.A:PALETS B.A.48.33.50:
SPRITEA:SPRITEB
90 T0=A:T1=A:T2=A
100 SPRITE3.45.176:GOSUB750
110 SPRITE3:SPRITEB.45.176:PAUSE30
120 FORI=A TOC:DEFMOVE(I)=SPRITE(C-(I>A)*11-(I=C).5.B.30.A.C-(I=B)):POSITIONI.60
+I*50.8:MOVEI:NEXT
130 X=45:Y=176:F=B:J=A:JJ=A:DD=A
140 'm6m6m6 MAIN m6m6m6
150 PALETS&H0.14.48.38.41+RND(MU):MU=MU+(MU>A)
160 S=STICK(A):X=X+((S ANDC)*4)*(X>32)-(S ANDB)*(X<203)*8
170 Y=Y-(J=B)*JJ-(J=A ANDSCR$(X/8-B.Y/8-B)=" ")*4:Y=Y+(Y>180)*165
180 F=F*-(S=A)-(S=B):SPRITEF.X.Y:SPRITE-(F=A)
190 IFSTRIG(A)=8ANDJ=A ANDSCR$(X/8-B.Y/8-B)<>" "J=B:JJ=-16-(Y<70)*6:POKE&H4000.1
29.140.185.16
200 JJ=JJ-(J=B)*2:J=-(JJ<A)
210 IFSTRIG(A)=4ANDDD=A DD=B+F:P=X:Q=Y:POKE&H4000.&H96.&H9A.&H96.&H9A
220 IFDD>A P=P+(DD=B)*32+16:SPRITEC.P.Q:IFP<30ORP>203 DD=A:SPRITEC
230 IFMOVE(3) IFABS(X-XPOS(3))<16IFABS(Y-YPOS(3))<16 POKE&H4004.132.169.132.169:
SC=SC+10LE=LE-(PW=A):Z=-(Z=B ORPW>9):MU=-(PW=C)*50:CAN3:GOSUB720:ON-(PW=B)-(PW=A
)*C GOSUB630.710
240 'm6m6m6 テキ m6m6m6
250 I=I+B:IFI>C I=-1GOTO150
260 IFI=A IFT0=C THEN250
270 IFI=B IFT1=C THEN250
280 IFI=C IFT2=C THEN250
290 M=XPOS(I):N=YPOS(I)
300 IFM<30ORM>203ORN<24CUTI
310 IFN>180 N=24
320 IFMOVE(I)=A ONI+B GOSUB370.410.440:POSITIONI.M.N:MOVEI
330 IFABS(X-M)<12IFABS(Y-N)<12 GOSUB540
340 IFABS(P-M)<12IFABS(Q-N)<12IFDD>A GOSUB470
350 GOTO250
360 'm6m6m5 ハエ m5m6m6
370 T0=A:IFRND(C)=A U=-(M<X)*C-(M>X)*4-(N<Y)*C-(M>X ANDN>Y)*4:GOTO390
380 U=RND(8)
390 T0=A:DEFMOVE(I)=SPRITE(C.U.3+(R>5)+(R>11).32.A.C):RETURN
400 'm6m6m5 カメ m5m6m6
410 T1=A:U=3-(M>X)*4:IFSCR$(M/8-B.N/8-B)=" "ORN<30U=5
420 DEFMOVE(I)=SPRITE(13.U.B-(R<7)-(R<9).16+(U=5)*12.A.3):RETURN
430 'm6m6m5 カニ m5m6m6
440 T2=A:IFSCR$(M/8-B.N/8-B)<>" "ANDRND(3)>A U=3-(M>X)*4:GOTO460
450 U=B-(N<Y)*4
460 DEFMOVE(I)=SPRITE(14.U.C+(R>7).8+(U=B ORU=5)*4.A.C):RETURN
470 'm6m6m6 ヘ"シ! m6m6m6
480 IFI=A IFT0=A T0=B
490 IFI=B IFT1=A T1=B
500 IFI=C IFT2=A T2=B
510 DEFMOVE(I)=SPRITE(C-(I>A)*11-(I=C).B.C.100.A.B):POSITIONI.M.N:MOVEI:POKE&H40
0C.222.239.121.120
520 IFZ=A DD=A:SPRITEC
530 SC=SC+B+I:GOSUB720:RETURN
540 IFI=A IFT0=B T0=C:GOTO590
550 IFI=B IFT1=B T1=C:GOTO590
560 IFI=C IFT2=B T2=C:GOTO590
570 IFMU>A RETURN
580 GOTO670
590 CANI:SC=SC+I*10+10:DEFMOVE(4)=SPRITE(10.B.B.10.A.B):POSITION4.M.N:MOVE4:POKE
&H4000.3.129.56.8:PAUSE10:CAN4
600 IFT0=C IFT1=C IFT2=C THEN640
610 PW=RND(13):DEFMOVE(3)=SPRITE(11+(PW=A)*7+(PW=B)*4.5.B.110.A.-(PW>9)-(PW=C)*2
):POSITION3.35+RND(160).10:MOVE3:GOSUB720:RETURN
620 'm6m6m6 CLEAR! m6m6m6
630 CUTA.B.C:PALETB A.48.48.34+R.41:POKE&H400C.142.26.30.65:PAUSE200:PALETB A.14
.48.A.A
640 LOCATE7.10:PRINT"ROUND CLEAR!!":LOCATE6.15:PRINT"BONUS! "R*100" PTS.":CANA.B
.C.3:SPRITEC:SC=SC+R*10:POKE&H4000.136.120.60.8.136.120.61.8:GOSUB720:PAUSE150:S
PRITEF
650 X=X+(X>45)-(X<45):Y=Y+(Y>176)-(Y<176):SPRITE3.X.Y:IFX<>45OR Y<>176THEN650
660 R=R+B:GOTO90
670 'm6m6m6 アヘ"シ! m6m6m6
680 POKE&H4000.135.53.83.50:CUTA.B.C:LE=LE-B:MU=20:Z=A:GOSUB710:SPRITEF:SPRITEC:
SPRITE3.X.Y:PALETS A.14.48.38.22:PAUSE100:SPRITE3:IFLE>-1THEN130
690 LOCATE5.10:PRINT"*** GAME OVER ***":PAUSE300:RUN
700 'm6m6m6 ヒョウシ" m6m6m6
710 LOCATEB.22PRINTLEFT$("g7g7g7g7g7".LE+B)" ":RETURN
720 LOCATE18.22:PRINTSC"0"
730 IFSC>=US LE=LE+B:US=US+300:GOSUB710:POKE&H4004.73.175.154.8
740 RETURN
750 'm6m6m6 カ"メン m6m6m6
760 READA$:PALETB A.14.48.34+R.41
770 FORI=B TO22:G=VAL(MID$(A$.I.B)):ON G+B GOSUB810.820.830.840.850.860.870.880.
890.900
780 LOCATEA.23:PRINT"f0f0"+G$+"f0f0":NEXT:PRINT:GOSUB710:LOCATE12.22:PRINT"SCORE
":GOSUB720:LOCATE12.A:PRINTR
790 IFR>15 GOTO690
800 RETURN
810 G$="                        ":RETURN
820 G$="f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0":RETURN
830 G$="f0f0f0f0f0f0f0f0        f0f0f0f0f0f0f0f0":RETURN
840 G$="f0f0    f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0    f0f0":RETURN
850 G$="  f0f0    f0f0  f0f0  f0f0    f0f0    f0f0  ":RETURN
860 G$="    f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0":RETURN
870 G$="f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0    ":RETURN
880 G$="        f0f0    f0f0        ":RETURN
890 G$="          f0f0f0f0        ":RETURN
900 G$="    f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0    ":RETURN
910 'm6m6m6 DATA m6m6m6
920 DATA100000300003000030000100001.20000400400040037730002.200005000600050006000 2.100
0077777777777770001.2000077800300088088002
930 DATA100008000700030009000 1.000004000400040004000 4.1222222220000000080001.200
00777777000077777772.11200006005006005000 01
940 DATA10000888888888808880001.60000777777777888880006.50000333399999333330005.000
0007003007000000000.30000880022211111100003.1111111111111000000001
```



★カル○ーのかっぱえ○せんを食べていたらやめられなくなり止まらなくなって袋まで食べてしまいました。(石川県金沢市・**西田充志14才**)……【**影**：うーん，手まで食べてしまわなくてよかったネ。**編**：そんなばかな。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

BLOCK(ブロック)くずし



森田　健一

内容

普通のブロックくずしです。

遊びかた

4 6で自分を左右に動かして，ボールをはじき返してください。5でストップです。

青，赤，緑，水色，白のブロックは1回，灰色のブロックは2回ボールを当てるとくずせます。黄色のブロックはくずせません。

《第1表》変数表

BX，BY	ボール座標
X	自分の座標
SC	点数
SU	はじめのブロックの数
U	くずしたブロックの数
S	面数－1

黄色をのぞくすべてのブロックをくずすと面クリアです。3回ボールをはじきそこなうとゲーム・オーバーになります。全部で8面あります。

Pを押すとポーズがかかります。

プログラムについて

BASICで組んでいるので，少々遅いと思います（これでも苦労しました）。

面はすべて左右対称で，面データは左半分となっています。

各面のデザインは，アルカノイドを参考にしました。

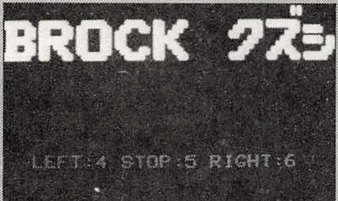
改造について

○タイトルを変える(平凡すぎるから)。
○効果音を変える，または付け加える（僕は音楽は苦手なのです）。
○面データを変える。

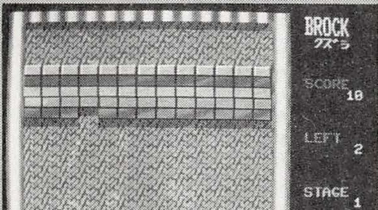
CHECKER FLAG

編：きれいな画面ですね。ブロックもカラフルだし，背景もついているし……。
影：なんといっても，影がちゃんとついているのがいい！
Dr.D：たしかに，画面はきれいにできているし，スピードもまあまあだな。ただ，ゲームがやや単調すぎるのが問題だな。
影：でも，けっこう遊べますよ。
編：リストも短めですしね。
Dr.D：あとはアイデアじゃな。

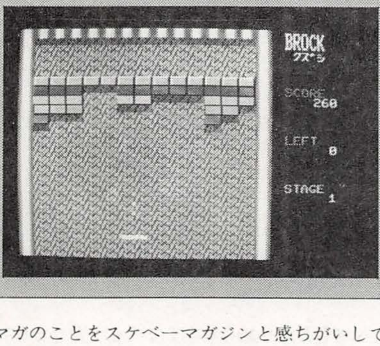
★　　★



▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート!!

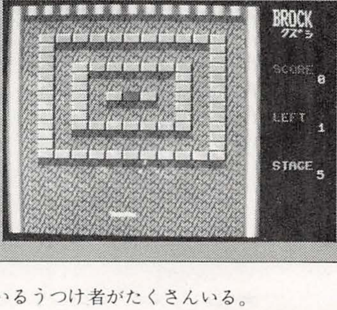


◀《写真2》ゲームは普通のブロックくずしだ。きれいなグラフィックだゾ!!



▶《写真3》かなりくずれたゾ!!パドルは一度押したら5を押すまで止まらない

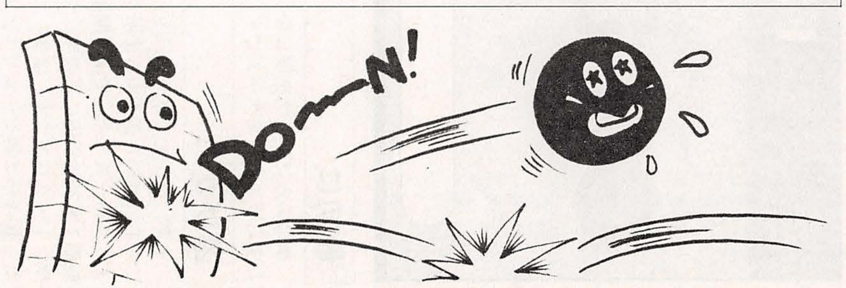
▼《写真4》これは5面です。面パターンは多いのでいろいろ楽しめる



★うちのクラスのやつらは，ベーマガのことをスケベーマガジンと感ちがいしているうつけ者がたくさんいる。(長野県大町市・奥原賢司13才)……【編：マイコンバシックマガジンだと感ちがいしている人もいますよ。】

BLOCKくずしのプログラム・リスト

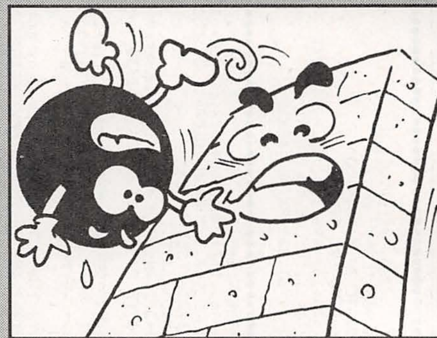
```
10 ' ■■ BROCK クズシ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 GOTO 310
30 ' ●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
40 MX=BX/16-1:MY=BY/8-1:KX=MX+SGN(XZ):KY=MY+SGN(YZ):GOSUB 90 '------------------
50 IF M(MX,KY)<>0 THEN GOSUB 160:YZ=-YZ:KY=MY+SGN(YZ)
60 IF M(KX,MY)<>0 THEN GOSUB 180:XZ=-XZ:KX=MX+SGN(XZ)
70 IF M(KX,KY)<>0 THEN GOSUB 190:XZ=-XZ
80 GOSUB 150:BX=BX+XZ+B:BY=BY+YZ:GOSUB 150:GOSUB 90:GOTO 40
90 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN F=VAL(A$)-3:IF F<1 THEN F=2 '-----------------------
100 ON F GOSUB 110,130,120:RETURN
110 IF X-8>47 THEN PUT@(X+40,179)-(X+47,182),R%,XOR,4:PUT@(X-8,179)-(X-1,182),R%
,XOR,4:X=X-8:RETURN ELSE RETURN
120 IF X+8<417 THEN PUT@(X,179)-(X+7,182),R%,XOR,4:PUT@(X+48,179)-(X+55,182),R%,
XOR,4:X=X+8:RETURN ELSE RETURN
130 IF A$="P" THEN 140 ELSE RETURN
140 B$=INKEY$:IF B$="W" THEN GOSUB850:GOTO710 ELSE IF B$<>"" THENRETURN ELSE140
150 PUT@(BX,BY+3)-(BX+7,BY+7),B%,XOR,4:RETURN '---------------------------------
160 IF M(MX,KY)=9 THEN GOSUB 200:RETURN '---------------------------------------
170 IF M(MX,KY)=8 THEN 270 ELSE SX=MX:SY=KY:GOTO 210
180 IF M(KX,MY)=9 THEN GOSUB 200:RETURN ELSE SX=KX:SY=MY:GOTO 210
190 IF M(KX,KY)=9 THEN GOSUB 200:RETURN ELSE SX=KX:SY=KY:GOTO 210
200 PLAY"O6C":B=RND(1)*4-2:RETURN
210 SX=INT(SX/2)*2:IF M(SX,SY)=3 THEN M(SX,SY)=1:M(SX,SY)=1:PLAY"O7G":RETURN
220 PLAY"O7C":SC=SC+1:PX=SX*16+16:PY=SY*8+8:GOSUB 150
230 IF M(SX,SY-1)<>0 THEN PUT@(PX,PY)-(PX+31,PY+7),K1%,PSET ELSE PUT@(PX,PY)-(
PX+31,PY+7),H%,PSET
240 IF M(SX,SY+1)=0 THEN PUT@(PX,PY+8)-(PX+31,PY+15),H%,PSET
250 GOSUB 150:M(SX,SY)=0:M(SX+1,SY)=0:U=U+1:IF U=SU THEN GOSUB 840:GOTO 710
260 LOCATE 35,8:PRINT USING"###":SC:RETURN
270 IF X-14>BX OR BX>X+54 THEN GOSUB 880:GOTO 810 '-----------------------------
280 GOSUB 200:ZZ=(1.57+(X+20-BX)/40):YZ=SIN(ZZ)*5+3
290 IF ZZ<>1.57 THEN XZ=COS(ZZ)*10+SGN(BX-(X+20))*6:RETURN ELSE RETURN
300 ' ●●● SHOKI ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
310 WIDTH40,25:FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:DEFINT A-Y:PLAY"V10T100S0M3000"
320 DIM V%(15),HI%(7),R%(1),B%(1),H%(47),K%(83),K1%(47),HH%(623),W%(47)
330 FOR I=0 TO 12 STEP 2:V%(I)=30037:V%(I+1)=21840:NEXT:V%(0)=32767:V%(1)=-4
340 FOR I=0 TO 14 STEP 2:W%(I)=19199:W%(I+1)=-174:W%(I+16)=11:W%(I+17)=-12288:W%
(I+32)=19199:W%(I+33)=-174:NEXT:B%(0)=15615:B%(1)=-196:R%(0)=-1:R%(1)=-1
350 FOR I=0 TO 31:READ H%(I):NEXT
360 DATA -3073,-24673,-5129,-4481,-10267,-3489,-16417,18388,16287,-24609,-16577
370 DATA -130,32351,-514,-2861,-18438,-11779,3343,-23643,26170,18240,-24555
380 DATA 7823,960,13597,3727,14617,31290,27148,-23318,-7167,9032
390 PUT@A(0,8)-(31,15),H%,PSET:FORI=0 TO 31 STEP2:LINE(I,8)-(I,13),PSET,0:NEXT:G
ET@A(0,0)-(31,13),K%,G:GET@A(0,8)-(31,15),K1%,G:CLS '---------------------------
400 DIM S$(7,16),M(29,22):FOR I=0 TO 16:FOR II=0 TO 7:READ S$(II,I):NEXT II,I
410 FOR I=0 TO 22:M(0,I)=9:M(1,I)=9:M(28,I)=9:M(29,I)=9:NEXT
420 FOR I=1 TO 28:M(I,22)=8:M(I,0)=9:NEXT:GOSUB 980:GOTO 610
430 DATA 0000000,0000000,0000000,0000000,0000000,0000000,0000000,9999999
440 DATA 0000000,0000000,0000000,0000000,0000000,0000000,0000000,9000000
450 DATA 0000000,0000002,1020405,0909000,0333333,0000000,0000000,9000000
460 DATA 0000000,0000042,1020405,0949000,0300000,2096666,5555555,9033333
470 DATA 3333333,0000542,1020405,0959000,0300000,2099666,0000000,9031133
480 DATA 2222222,0006542,1020405,0999000,0303333,2090966,0333033,9033113
490 DATA 6666666,0016542,1020405,0000000,0303000,2090596,0343034,9033333
500 DATA 1111111,0716542,1096969,0006777,0303000,2090504,0333033,9033322
510 DATA 4444444,2333333,1020405,0006222,0303032,2090504,0000000,9033223
520 DATA 0000000,2333333,1020405,0006555,0303000,2090504,3303330,9033233
530 DATA 0000000,0000000,1020405,0006444,0303000,2090504,1303130,9033333
540 DATA 0000000,0000000,1020405,0006222,0303333,2999504,3303330,9000000
550 DATA 0000000,0000000,6060906,0006555,0300000,0000000,0000000,9000000
560 DATA 0000000,0000000,1020405,0000000,0300000,0000000,0333033,9990999
570 DATA 0000000,0000000,0000000,0000000,0333333,0000000,0323032,9990999
580 DATA 0000000,0000000,0000000,0000000,0000000,0000000,0333033,9990999
590 DATA 0000000,0000000,0000000,0000000,0000000,0000000,0000000,9990999
600 ' ●●● GAME START ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
610 KC=0:FOR I=520 TO 522 STEP 2
620 SYMBOL(I,10),"BROCK",2,2,5:SYMBOL(I+16,26),"クズシ",2,1,5
630 SYMBOL(I,56),"SCORE",2,1,2:SYMBOL(I,96),"LEFT",2,1,4
640 SYMBOL(I,136),"STAGE",2,1,6:NEXT:LOCATE 38,8:PRINT"0"
650 LE=2:SC=0:GOSUB 860:GOSUB 900:FOR I=8 TO 192 STEP 8
660 PUT@A(16,I)-(47,I+7),W%,PSET:PUT@A(464,I)-(495,I+7),W%,PSET:NEXT
670 FOR I=48 TO 432 STEP 32:PUT@A(I,8)-(I+31,15),W%,PSET:NEXT
680 FOR I=48 TO 432 STEP 32:PUT@A(I,16)-(I+31,23),H%,XOR:NEXT
690 GET@A(48,16)-(463,23),HH%,G
700 ' ●●● STAGE START ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
710 U=0:SU=0:COLOR=(1,1):CO=S+1:IF S>3 THEN CO=S-3
720 FOR I=16 TO 192 STEP 8:PUT@A(48,I)-(463,I+7),HH%,PSET:NEXT:COLOR=(3,CO)
730 IF S=3 THEN COLOR=(1,2):COLOR=(3,3) ELSEIF S=7 THEN COLOR=(1,0):COLOR=(3,0)
740 FOR I=48 TO 463 STEP 2:LINE(I,16)-(I,21),PSET,0:NEXT
750 FOR I=1 TO 17:FOR II=1 TO 7:MS=VAL(MID$(S$(S,I-1),II,1))
760 M(II*2,I)=MS:M(II*2+1,I)=MS:M(29-II*2,I)=MS:M(29-II*2-1,I)=MS:NEXT II,I
770 FOR I=1 TO 22:III=0:FOR II=2 TO 26 STEP 2:MM=M(II,I):III=III+32
780 IF MM=0 OR MM=8 THEN 800
790 PUT@A(16+III,8+I*8)-(47+III,21+I*8),K%,PSET:IF MM=9 THEN PUT@(16+III,8+I*8)-
(47+III,15+I*8),V%,PSET,6 ELSE SU=SU+1:IF MM=3 THEN PUT@(16+III,8+I*8)-(47+III,1
5+I*8),V%,PSET,7 ELSE LINE(17+III,8+I*8)-(45+III,14+I*8),PSET,MM,BF
800 NEXT II,I
810 A$="":F=2:X=216:BX=230:BY=160:XZ=0:YZ=2:GOSUB 150:GOSUB820:PLAY"L64":GOTO40
820 FOR I=X TO X+40 STEP 8:PUT@(I,179)-(I+7,182),R%,XOR,4:NEXT:RETURN
830 ' ●●● STAGE CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
840 PLAY"O4L32CCCEL16GEL32DDDFL16AFL32GGGBO5L16DO4BO5CCC"
850 S=S+1:IF S=8 THEN 950 ELSE GOSUB 900
860 LOCATE 38,18:PRINT USING"#":S+1:RETURN
870 ' ●●● MISS ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
880 LE=LE-1:PLAY"L16O3GR32GR32ER32ER32CR32C":FOR I=0 TO 5000:NEXT
890 IF LE=-1 THEN 910 ELSE GOSUB 150:GOSUB 820
900 LOCATE 38,13:PRINT USING"#":LE:RETURN
910 ' ●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
920 CLS:FOR I=0 TO 1:SYMBOL(160+I*2,70+I),"GAME OVER",4,2,7-I,,XOR:NEXT
930 FOR I=0 TO 5000:NEXT:S=0:GOSUB 1010:GOTO 610
940 ' ●●● CONGRATULATIONS ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
950 CLS:FOR I=0 TO 1:SYMBOL(15+I*2,50+I),"♥ CONGRATULATIONS ♥",4,2,5-I,,XOR
960 SYMBOL(120+I*2,100),"You cleared all stages !!",2,1,7-I*5:NEXT:GOTO 930
970 ' ●●● TITOL ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
980 FOR I=0 TO 7:SYMBOL(100+COS(I)*4,45+SIN(I)),"BROCK クズシ",6,3,5:NEXT
990 SYMBOL(98,45),"BROCK クズシ",6,3,7:SYMBOL(470,35),"●●",1,1,7
1000 FOR I=0 TO 2 STEP 2:SYMBOL(140+I,120),"LEFT:4 STOP:5 RIGHT:6",2,1,2:NEXT
1010 FOR I=0 TO 2 STEP 2:SYMBOL(200+I,160),"PUSH SPACE KEY",2,1,4:NEXT
1020 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN CLS:RETURN ELSE IF A$<>"" THEN 1030 ELSE 1020
1030 IFA$="Z"THENKC=1 ELSE IF 0<VAL(A$) AND VAL(A$)<9 AND KC=1 THEN S=VAL(A$)-1
1040 GOTO 1020
```



★私「もしもし」，影「はいはい」，私「まさか影さんじゃ？」，影「いいえ，私は影ですよ」，私「……」プッツン。(神奈川県川崎市・忍者くん阿修羅の章には㊙技があるぞっと17才)……【影：電話を勝手に切らないでネ!!】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

GO DOWN
（ゴー ダウン）



TAKE

最初に

横にあるブロックを壊しながら，ひたすら下をめざすゲームです。

遊びかた

まず，玉がでてきたら，[1]，[3]キーで左右に動かし落下する場所を決めます。スペース・キーで落下開始！制限時間1分30秒以内に下の床につけばラウンド・クリアです。はまってしまったら[R]キーで再ゲームです。3回まで再ゲームができます。

なお，[Q]キーと[1]～[9]までのキーを同時にタイミング良く押すと面セレクトできます。

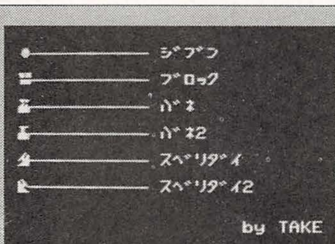
テクニック

①第1図のような位置に壁があるときはくずしたい壁の逆のキーを2回入れるとくずしたい壁が消えます。

②第2図のような場所にいるとき，まず行きたい方向の逆にキーを入れてから行きたい方向にキーを入れると1ブロック飛び越えられます。

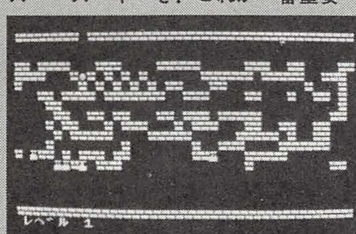
なお，この両方のテクニックを使わないとクリアできません。

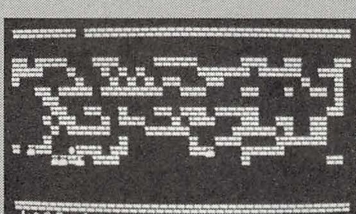
③バネで飛んだ先にブロックがあるときは，バネに飛び込んだ逆のキーを2回入れるとその逆へ一つ進みます。



▲《写真1》キャラクター紹介。自分のキャラはボールです

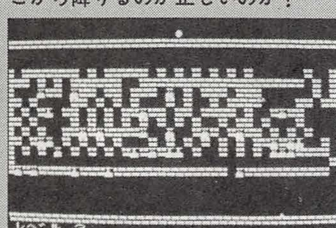
▼《写真2》まず，落ちる場所を決めてスペース・キーを！これが一番重要





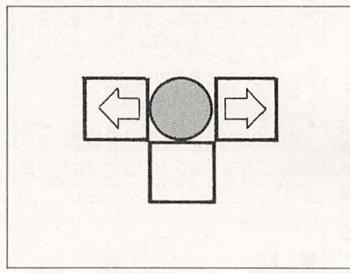
▲《写真3》こういうときには②のテクニックを使っていけば……

▼《写真4》さあ2面だ!!はたしてどこから降りるのが正しいのか？

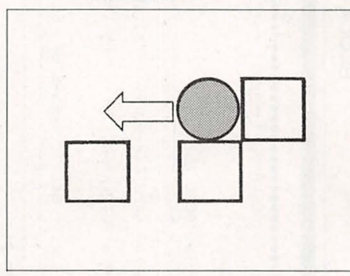


改造について

自分で面を作ってみると楽しいでしょう。面データは，タイトル画面にでてくる順番のとおりの数字です。



《第1図》テクニック①



《第2図》テクニック②

CHECKER FLAG

編：よくあるタイプのゲームですね。ただ，キー操作が，他のものとは異なっています。
Dr.D：うむ。けっこうよく考えられておるの。面データが，圧縮されていないが，これはしかたがないじゃろ。このほうが，作り変えやすいからな。
影：こう変えれば簡単だ。
編：ダメですよ。ブロックのぜんぜんない面なんて作っちゃ！

★うちの母は，「おふろにバスクリン入れて」というのを「おふろにマヨネーズ入れて」と言ったうつけものです。（石川県鳳至郡・数馬光朗11才）……【影：おふろにマヨネーズを入れるのはお湯の温度が39度ぐらいがベスト！】

GO DOWNのプログラム・リスト

```
10 TIME$="00:00:00":SCREEN7,7:WIDTH40,25:GOTO110
20 PLAY"BB","RAGBG","RRRDGFD":RETURN
30 RETURN
40 '―――――――――――――― ｷｬﾗ PUT
50 PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+15,TY*8+7),W1%,PSET:RETURN
60 PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+15,TY*8+7),W%,PSET:RETURN
70 PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+15,TY*8+7),W2%,PSET:RETURN
80 PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+15,TY*8+7),W3%,PSET:RETURN
90 PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+15,TY*8+7),W4%,PSET:RETURN
100 PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+15,TY*8+7),W5%,PSET:RETURN
110 CLEAR &HFFF:CLS:DIM W%(38),W1%(38),W2%(38),W3%(38),W4%(38),W5%(38),DA$(25)
120 DEF FNA=VAL("&h"+B$)+(VAL("&h"+B$)>&H7FFF)*65536!
130 '―――――――――――――― ｷｬﾗ GET
140 FOR I=0TO38:READ B$:W%(I)=FNA:NEXT
150 FOR I=0TO38:READ B$:W1%(I)=FNA:NEXT
160 FOR I=0TO38:READ B$:W2%(I)=FNA:NEXT
170 FOR I=0TO38:READ B$:W3%(I)=FNA:NEXT
180 FOR I=0TO38:READ B$:W4%(I)=FNA:NEXT
190 FOR I=0TO38:READ B$:W5%(I)=FNA:NEXT
200 FOR I=1TO 9:READ B$:I$(I)=B$:NEXT:GOTO840
210 '―――――――――――――― ｷｬﾗ DATA
220 DATA FEFF,FEFF,FEFF,0000,7FFF,7FFF,7FFF,0000,A80A,0800,0800,0000,0554,0004,0
004,0000,FC5F,5C55,5C55,0000,2FFE,2AAE,2AAE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0
000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
230 DATA 0000,02A0,0BE8,1574,1554,0AA8,02A0,0000,0000,0000,0140,0020,0000,0000,0
000,0000,0000,07E0,1FF8,3FFC,3FFC,1FF8,07E0,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0
000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
240 DATA 7FFC,1C70,0000,1C70,FFFA,FFF6,FFFA,FFF6,0000,0000,0380,0000,5000,A800,5
000,A800,7FFC,1C70,0380,1C70,FFFA,FFF6,FFFA,FFF6,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0
000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
250 DATA 7FFC,0E80,0E80,0E80,FFFA,FFF6,FFFA,FFF6,0000,0400,0400,0400,5000,A800,5
000,A800,7FFC,0E80,0E80,0E80,FFFA,FFF6,FFFA,FFF6,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0
000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
260 DATA 00E0,038E,0F1E,3FDE,E3FE,00FE,0FFE,FFFE,0000,000A,000A,0218,0130,0140,0
500,5000,00E0,038E,0F1E,3F9E,E3FE,01FE,0FFE,FFFE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0
000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
270 DATA 0E00,E380,F1E0,FFF8,FF8E,FF00,FFE0,FFFE,0000,6000,3000,0D00,0400,0200,0
0A0,000A,0E00,E380,F1E0,FFB8,FF8E,FF00,FFE0,FFFE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0
000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
280 DATA"ｼﾞﾌﾞﾝ","ﾌﾞﾛｯｸ","ﾊﾞﾈ","ﾊﾞﾈ2","ｽﾍﾞﾘﾀﾞｲ","ｽﾍﾞﾘﾀﾞｲ2"
290 DATA"TIME IS","GAME ","OVER"
300 ON TIME GOSUB 790
310 TIME "00:01:30"
320 RESTORE1220:READ A$,OTA$,OTB$,OTC$:PLAY A$,A$,A$
330 ON INTERVAL GOSUB 20
340 INTERVAL 2
350 LV=1:WIDTH40,25:RANDOMIZE(TIME)
360 INTERVAL ON:CLS:FOR TX=0TO39:TY=5:GOSUB60:NEXT
370 '―――――――――――――――――――― ﾖﾐｺﾐ
380 FOR TY=8TO18
390 READ DA$(TY)
400 FOR TX=0TO40
410 R=VAL(MID$(DA$(TY),TX+1,1))
420 ON R GOSUB 60,70,80,90,100,60
430 NEXT TX,TY
440 FOR TX=0TO39:TY=23:GOSUB60:NEXT
450 C$="ﾚﾍﾞﾙ"+STR$(LV):LVA=0:SYMBOL(10,192),C$,3,1,7:TIME$="00:00:00":TIME ON:TY
=1:TX=20
460 '―――――――――――――― ｵﾁﾙ ﾙｰﾁﾝ
470 A=VAL(MID$(DA$(TY+1),TX+1,1))
480 IF TY=22 THEN LOCATE TX,TY:PRINT" "::LV=LV+1:GOTO1120
490 IF A=2 THEN LOCATE TX,TY:PRINT" "::TY=TY-5:GOTO570
500 IF A=3 THEN LOCATE TX,TY:PRINT" "::TY=TY-3:GOTO570
510 IF A=4 THEN LOCATE TX,TY:PRINT" "::TX=TX-1:TY=TY+1:R=1:GOTO1070
520 IF A=5 THEN LOCATE TX,TY:PRINT" "::TX=TX+1:TY=TY+1:R=-1:GOTO1070
530 IF TY=4 THEN 550
540 IF A<>1 THEN 570
550 GOSUB 50
560 GOTO950
570 LOCATE TX,TY:PRINT" "::R$=INKEY$
580 TY=TY+1:COLOR5
590 GOSUB 50
600 IF R$="R"THENTZ=TZ+1:GOTO660
610 GOTO470
620 IF INKEY$="" THEN 630
630 R$=INKEY$:IF R$=""THEN 620
640 LV=VAL(R$)
650 '―――――――――――――― RESTORE
660 IF TZ>3 THEN EN=1:GOTO790
670 CLS:ON LV GOTO 680,690,700,710,720,730,740,750,760,770
680 RESTORE 1260:GOTO360
690 RESTORE 1380:GOTO360
700 RESTORE 1500:GOTO360
710 RESTORE 1620:GOTO360
720 RESTORE 1740:GOTO360
730 RESTORE 1860:GOTO360
740 RESTORE 1980:GOTO360
750 RESTORE 2100:GOTO360
760 RESTORE 2220:GOTO360
770 RESTORE 2340:GOTO360
780 '――――――――――――――――――――END
790 INTERVALOFF:CLS:BEEP1:ON EN+1 GOTO 800,810
800 SYMBOL(1,20),I$(7),10,10:TZ=TZ+1:GOTO820
810 SYMBOL(1,20),I$(8),10,10:GOTO820
820 SYMBOL(1,100),I$(9),10,10:BEEP0
830 R$=INKEY$:IF R$="" AND EN=0 THEN 830 ELSE CLS
840 '――――――――――OPEN
850 TX=10
860 FOR I=1TO6:TY=I*2
870 ON I GOSUB 50,60,70,80,90,100
880 LOCATE 11,TY:PRINT "―――――――― ":I$(I)
890 NEXT:TZ=0
900 R$=INKEY$:LOCATE 10,15:PRINT"HIT 'Y' OR 'N' KEY by TAKE"
910 LOCATE 10,15 :PRINT"                          "
920 PLAY"S8M2500L1004T255ACGB":IF R$=""THEN 900
930 IF R$="Y" OR R$="y" THEN RESTORE 1260:GOTO300
940 IF R$="N" THEN END ELSE 900
950 '――――――――――  I N K E Y
960 R=0:R$=INKEY$:IF R$=""THEN 960
970 IF R$="0" THEN 620
980 IF R$="1" THEN R=1
990 IF R$="3" THEN R=-1
1000 IF R$="E" THEN TZ=4
1010 IF R$="R" THEN TZ=TZ+1:GOTO660
1020 IF R$=" "AND 1>LVA  THEN LOCATE TX,TY:PRINT" ":LVA=1:TY=TY+1:GOTO470
1030 IF 0=TX+1-R THEN A=VAL(MID$(DA$(TY),40,1)):GOTO1050
1040 A=VAL(MID$(DA$(TY),TX+1-R,1))
1050 IF A=1 THEN TX=TX+R:LOCATE TX-R,TY:PRINT" ":MID$(DA$(TY),TX+1,1)=" ":GOTO 9
60
1060 TX=TX-R
1070  IF TX<0 AND R=1 THEN TX=39 :R=-39
1080  IF TX=40 AND R=-1 THEN TX=0 :R=39
1090 LOCATE TX+R,TY:PRINT" ";
1100 GOTO 470
1110 '――――――――――――――――――CLEAR
1120 TIME OFF:INTERVAL OFF:FOR I=1 TO100:NEXT:LOCATE 1,1:PRINT"CLEAR"TIME$
1130 FOR I=1TO2:PLAY OTA$:NEXT
```

★今まで家にテレビがなく11月３日に手に入れた！今度はパソコンを買おうと夕食をぬいてお金をためています。（大阪市・梶川まこと29才）……【編：昼食をカレーパン１個にしてバイクを買ったイラストの毛呂山くんのようだ。】

```
1140 FOR I=1TO2:PLAY OTB$:NEXT
1150 PLAY OTC$
1160 TZ=TZ-1:FOR I=1TO150:NEXT
1170 IF LV<>11 THEN 360
1180 CLS:FOR I=1TO 5:SYMBOL(100+I.50+I),"E N D",9,9,1:NEXT
1190 SYMBOL(100+I.50+I),"E N D",9,9,7
1200 FOR Y=1TO 7:SCREEN Y,Y:FOR P=1TO100:NEXT P:NEXT:GOTO1200
1210 '---------------------PLAY DATA
1220 DATA"V5T15004L8m1500s8
1230 DATA"GRGARGABGAR8EDC
1240 DATA"BDBBCECC
1250 DATA"DDGEEGFFAG
1260 'DATA-----------------------1
1270 DATA"11 1111   111    11111     111  11     11"
1280 DATA"1111   1 1 1 1 1       111111 11111  111 "
1290 DATA"1        1 1 1 1 1 11   11         1   1 "
1300 DATA"   11 1111 1111111  111     11   1  11 1 "
1310 DATA"    11                                 1 "
1320 DATA"     11  11 11   11 111 11111         11 "
1330 DATA"    1 11   1 111   1 111    11  11  11   "
1340 DATA"     1 11111     11111      11111 1  11  "
1350 DATA"    1          1          1  111    111111  "
1360 DATA"1 211 1 111 11          112   11111       "
1370 DATA"     2213 111                1         11 "
1380 '---------------------2
1390 DATA"1 1111111 1 11111 1 1 1 1 1 1       1  11"
1400 DATA"111 1 1 111111  1116111111111111111 1 11"
1410 DATA"1    211 211 11 111 2 1 111 111        1 11"
1420 DATA"11 1     11 1 1 1    1 1   1 1111     11 111"
1430 DATA"1 1 13 11 1 1 11211 11 1111 1   1211      1"
1440 DATA"11 1     1 1 1 1 1 1 1 1  1 11 1   1      1"
1450 DATA"1 1 1  1121211112  2  121 1211 1 1 1     1"
1460 DATA"11 122 1 1 1 1    1 1 1 1 1 1 112123  1 1"
1470 DATA"1 1 1 2 1 1 1 1312133 1  1 1 1 2221111 1"
1480 DATA"1                                      1 "
1490 DATA"1212111131113111111111111 21111111111 1"
1500 '---------------------3
1510 DATA"1 11111111111111111111121111111111111111"
1520 DATA"11  1    1 1   1 1 111  2  1 1 1 1 1 1 11"
1530 DATA"111 1 1 11 11 1111111  2     111 6   1 11"
1540 DATA"1111     1 1 1 1 1 1  2 16    1 131 11 11"
1550 DATA"111 1 1 1 11111  1 12   1 1 1 1   1 6 11"
1560 DATA"111 11 11 1  1113 1 1 121 1 1 11 131 111"
1570 DATA"1111111 121 11  111111 22111121 1  1  11"
1580 DATA"111 11111 1 1   11121 122  1111113 1 111"
1590 DATA"111 111 6 611 211  1 1  1 11 11  1 16611"
1600 DATA"111 1 1 161 1   1 1 1  2 1131 1 1 1 1 11"
1610 DATA"111 1311131 1213112213111 1 131111111111"
1620 '---------------------4
1630 DATA"1 2    1 1   1  111111 1     1   1  1 111"
1640 DATA"112       11111 11       12 2222 111 11 1  "
1650 DATA"  21   1  1         1                 2  "
1660 DATA"   1  1   1   1    1 111 1 1 1   11 1 11 "
1670 DATA"   111 1 1111 111 13 1  1 21 1 11 11   1 "
1680 DATA"  111    1  11               1  1 1 1 11  "
1690 DATA" 12      11 2     111    1111  1  11 1    1 "
1700 DATA" 1    1        1       1   1    2        1 "
1710 DATA"    1  11 111   11 1 121 122  6121 11121 "
1720 DATA"   111211121131111111111 6663111111111   "
1730 DATA"222                       2111            "
1740 '---------------------5
1750 DATA"111111 1111 111111 1111111 111111 211211"
1760 DATA"14111 11141111154111111111111111112116 "
1770 DATA"16 11 11111121141111611111111  411 11111"
1780 DATA"14 11 1161614111      11111111 1 1  21 16"
1790 DATA"11 114111612511112611 6    111 1111 163114"
```

```
1800 DATA"66216111611  5      4111311131     1131161"
1810 DATA"11661116161    42  1 1161113 636211111311"
1820 DATA"111211616161 14 51  1 1      11161 111111"
1830 DATA"1616         221 211 4 1161163111 11 1111 1"
1840 DATA" 1611116111131     1666161111 412416     1"
1850 DATA"111166111111131111113116112111 11 631113"
1860 '---------------------6
1870 DATA"2111111111111111111111111161616161616161611"
1880 DATA"  4  1 11   11    1      15   5   4 5    "
1890 DATA" 4  461111 11  461     114   4 5 4 4     "
1900 DATA"5  5 4 1       4 2  4 1 2 1        3    5 "
1910 DATA" 4  4 3131 1 4     5    5   1 5   1 25  4 "
1920 DATA"5 25        1 2       44  2 5   1 1     4  "
1930 DATA" 4  4   45 4      2 5   2   2    5    6 "
1940 DATA"5  4    5  2          415 41 54 45   261666"
1950 DATA" 42     21            4   2 1   1  5 1 4 4 5"
1960 DATA"14                              4 1  1 1  14141"
1970 DATA" 2222222222222222222222222222222222222222"
1980 '---------------------7
1990 DATA"161616161616161616161616161616161616161616"
2000 DATA"4   452 4    45   45   45                 "
2010 DATA" 55         4         455455    455   22334 "
2020 DATA"  55 45   45   5                   455      "
2030 DATA" 1155     4225   52      55 4556            "
2040 DATA"  415             166611               554   "
2050 DATA" 42 555 111                  11             "
2060 DATA"   4  55                          3  3       "
2070 DATA"  4    2222 2361613232323    2  2         5"
2080 DATA" 4                                3          "
2090 DATA" 222222    2222 2 2222222 2     22222222"
2100 '---------------------8
2110 DATA"6666666666661161111111111111666666666661"
2120 DATA"651 514 5            6   1 1 4554114141 11"
2130 DATA"2 4 11  513         1 161 111  1        1 1  "
2140 DATA" 61  5   53  5   412 31  4            5    4"
2150 DATA" 2 45 11  514 6 5  312  4         5   1  4 "
2160 DATA"5 1          41   1 5              5     5     1  "
2170 DATA" 466                    5    2    1114           "
2180 DATA"665              43335 4      2     4   1 1224"
2190 DATA"3 21166666664       1            4      4        "
2200 DATA"      5       4      466661 1 41 41 3  3      "
2210 DATA"      22222          22222112 21234          "
2220 '---------------------9
2230 DATA"1611111111112211115              416111      "
2240 DATA" 16            122 11115          416161       "
2250 DATA" 11                 115115       4114 61       "
2260 DATA" 11161111          11 5115     4114  61       "
2270 DATA" 11616111          11  5115  4114    61       "
2280 DATA" 11                   11   51154114     61       "
2290 DATA" 66                   11     516142     61       "
2300 DATA"1111  1111116 1111    22112     22111        "
2310 DATA"               444                               22222"
2320 DATA"  2222      113                                  "
2330 DATA"26111111311                                      "
2340 '---------------------10
2350 DATA"11              1 11 3        11111              1  "
2360 DATA" 6161      1 1   133      1 1 111              1    "
2370 DATA" 66161111     1366311 1 211     1     1 6 1116"
2380 DATA" 6116161611136666666121     5   1     1   16666"
2390 DATA"     1 11          1111 5 1111666666611661616 36"
2400 DATA"  1 616111   16611 616666666655666116163 16"
2410 DATA" 6111661166666616662111616666666666116116"
2420 DATA" 4111666612466666166621661666161615611 16"
2430 DATA"4 11661166 6  12166666115666161665616666"
2440 DATA" 6611166261221      211 6665          56166333"
2450 DATA"  266622612166661 1 66666 22  22 2          "
```

★あー私はどうすればいいんだ。影さんよりも先に彼女を作ってしまった。こんな僕でも人間になれるでしょうか？（兵庫県姫路市・**ロアブグ15才**）……**【影：なんだ!!けっきょく自慢したいだけじゃないか!!】**

FP-1000/1100用

燃えろ!! 草野球 FPスタジアム

(もえろ!! くさやきゅう エフピースタジアム)

SASAKI



ジャパン・トーナメント開幕!!

全国6000万の草野球ファンのみなさん，こんにちは！　いよいよ新設「FPスタジアム」において，決戦の幕が切って落とされようとしております。新しく編成され，日本中の注目を集めている「ジャパン・トーナメント」その記念すべき決勝戦なのです。

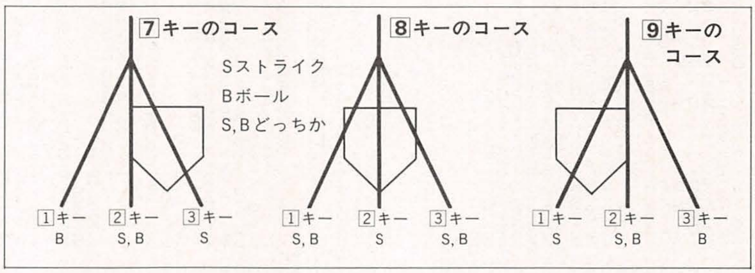
初登場の「FPスターズ」と，より強力なチームになった「BMアイドルズ」，好ゲームが期待されています(う〜ん，この文章どっかで見たなぁ？)。

それでは，リターン・キーでプレイモードを選択して，スペース・キーでスタート!!

攻

スペース・キー……バットを振ります。ピッチャーが投げる前に押してもなにも起こりません。

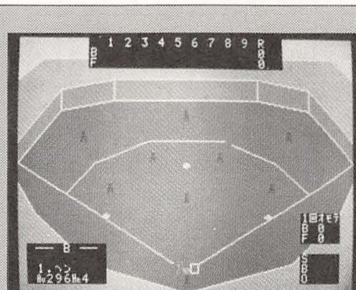
B キー……送りバントです。ランナーが一塁か，一，三塁のときにしかできません。ピッチャーがくねくね動い



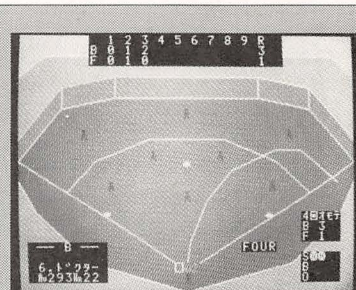
《第1図》ピッチャーの投球パターン



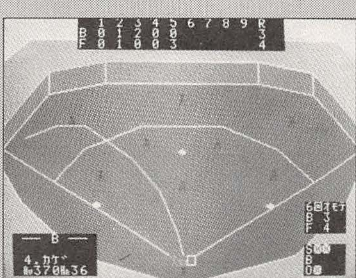
▲《写真1》リターン・キーでプレイモードを選びスペース・キーで決定する



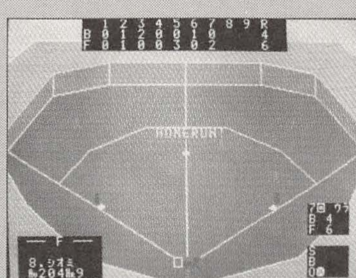
▲《写真2》さあ試合開始。BMアイドルズの先頭バッターは「ヘン」



▲《写真3》老体にムチ打って出場のドクター。打ったー，おしいファール



▲《写真4》でた！さすがBMアイドルズ4番のカゲ。みごとヒット！



▲《写真5》うわーっ！どでかい満塁ホームランを打たれてしまった



▲《写真6》試合終了。うーん，FPスターズは強かった

★明けましておめでとうございます。ここで新年の抱負(ほうふ)を申しあげます。今年も毎月ベーマガを買うぞ。
(埼玉県熊谷市・**マロンヘッド15才**)……**【影**：とうふはやっぱりミソ汁だな。**編**：湯どうふもいいですよ。**】**

ている間に押してください。

T キー……タッチアップです。ランナーが三塁にいるときにできます。フライを取られた瞬間に押してください（別に取られる前から押していてもかまいません）。

投

7 8 9 キー……コースを決めます。

1 2 3 キー……カーブ・ストレート・シュートを決めます（第1図参照）。

改

はじめは，打つタイミングがむずかしいので，270行の最後に：A＝5と付けたしてください。1人用のとき，真ん中に投げてくれます。

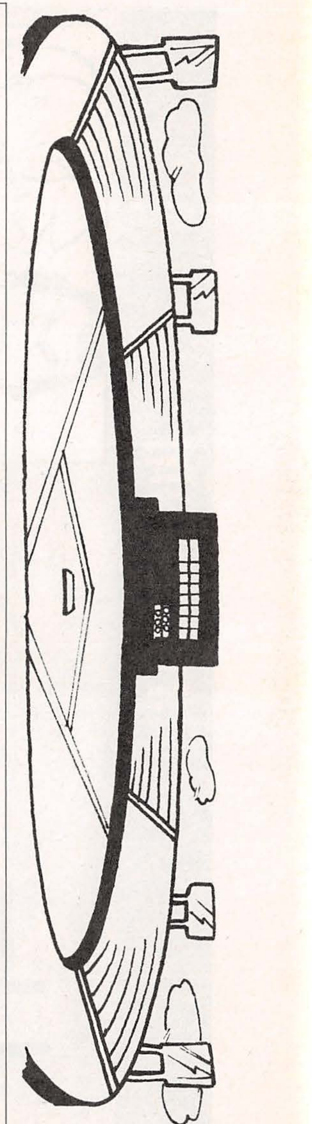
それからメンバーを変えるとき，データの最後の数字は右打者が18，左打者が19です。

燃えろ!!草野球　ＦＰスタジアムのプログラム・リスト

```
   10 RESTORE2000:FORI=224TO251:READCH$:DEFCHR$(I)=CH$:NEXT
   20 RANDOMIZE:BEEPOFF:WIDTH40:CO=1:LO=2:KA=1:CH=1:KA$="ﾀﾞｵﾓﾃ":P1=0:P2=0:PL=0:X3
=24:Y3=19:L=11:Q=1:GOSUB2380:COLOR,4:CLS
   30 GOSUB2210:B1=1:B2=1:COLOR7,0:PRINTCSR(8,1)"B":CSR(8,2)"F"
   40 ｽ=0:ﾎ=0:ｱ=0:R1=0:R2=0:R3=0:P=0
   50 COLOR,0:PRINTCSR(33,21)"S    ":CSR(33,22)"B    ":CSR(33,23)"O    "
   60 COLOR,4:PRINTCSR(17,17)"      ":CSR(16,19)"       "
   70 COLOR7,0:PRINTCSR(32,17)KA:COLOR4:PRINTCSR(32,17)"█":COLOR7:PRINTCSR(34,17
)KA$:COLOR,4
   80 '///// ﾌﾟﾚｲ ﾎﾞｰﾙ /////
   90 SU=0:BN=0:RO=0
  100 GOSUB2330:PRINTCSR(29,16)" ":CSR(19,11)" ":CSR(9,16)" "
  110 COLORCO:IF R1=1 THEN PRINTCSR(29,16)"◆"
  120 IF R2=1 THEN PRINTCSR(19,11)"◆"
  130 IF R3=1 THEN PRINTCSR(9,16)"◆"
  140 COLOR7,0:PRINTCSR(33,18)"B";P1:CSR(33,19)"F";P2:CSR(27,1)P1:CSR(27,2)P2:IF
 KA=9 AND CH=2 AND P1<P2 THEN 1970
  150 DATA 29,14,23,11,15,11,10,14,31,9,19,7,7,9
  160 COLORLO,4:RESTORE150:FORI=0TO6:READSX,SY:PRINTCSR(SX,SY)"=":NEXT
  170 COLOR7,0:IF CH=1 THEN PRINTCSR(2,20)"— B —"ELSE PRINTCSR(2,20)"— F —"
  180 IF CH=1 THEN PRINTCSR(1,22)B1:B=B1 ELSE PRINTCSR(1,22)B2:B=B2
  190 RESTORE(2100+B*10):FORI=1TOCH:READBT$,AV,HR,BX:NEXT
  200 PRINTCSR(3,22)".":BT$:CSR(2,23)AV:CSR(6,23)HR:CSR(2,23)"〒":CSR(6,23)"市"
  210 COLOR,4:PRINTCSR(18,22)"区 区"
  220 IF BX=18 THEN B1$="●町":B2$="♠":B3$="へ":B4$="○町" ELSE B1$="町日":B2$=" 月":B3
$="年円":B4$="町X"
  230 IF CH=2ANDQ=1 OR Q=2 THEN 1780
  240 COLORLO,4:PRINTCSR(19,15)"ｷ":CSR(19,23)"♥":COLORCO:PRINTCSR(BX,22)B1$:CSR(
BX,21)B2$:FORI=0TO1000:NEXT
  250 '///// ﾋﾟｯﾁｬｰ ﾅｹﾞﾀ & ﾊﾞｯﾀｰ ｳｯﾀ ｶﾗﾌﾞﾘ ﾐｵｸﾘ /////
  260 IF PL=0 THEN COLOR7,0:PRINTCSR(15,10)"PLAY BALL!":FORI=0TO300:BEEP:NEXT:CO
LOR,4:PRINTCSR(15,10)"            ":PL=1:FORI=0TO1000:NEXT
  270 A=INT(RND(1)*9)+1
  280 ON A GOTO 290,300,310,320,330,340,350,360,370
  290 X1=152:X2=148:BA=1:GOTO380
  300 X1=152:X2=152:BA=2:GOTO380
  310 X1=152:X2=156:BA=0:GOTO380
  320 X1=156:X2=152:BA=2:GOTO380
  330 X1=156:X2=156:BA=0:GOTO380
  340 X1=156:X2=160:BA=2:GOTO380
  350 X1=160:X2=156:BA=0:GOTO380
  360 X1=160:X2=160:BA=2:GOTO380
  370 X1=160:X2=164:BA=1
  380 COLORLO:PRINTCSR(19,15)"◢":GOSUB540:COLORLO:PRINTCSR(19,15)"◣":GOSUB540:CO
LORLO:PRINTCSR(1°,15)"◥"
  390 COLORCO:IF BN=0 THEN PRINTCSR(BX,21)"  ":CSR(BX,22)B4$
  400 IF BA=2 THEN BA=INT(RND(1)*2)
  410 FORI=127TO167STEP4:PLOT(X1,I),7:NEXT
  420 IF CH=2ANDQ=1 OR Q=3 THEN 1910
  430 K$=INKEY$:CALL&H0703
  440 IF K$=" " AND AN=0 THEN SU=1:BA=0:GOSUB550
  450 PLOT(X1,167)-(X2,184),7
  460 K$=INKEY$:CALL&H0703
  470 IF K$=" " AND SU=C AND BA=0 AND BN=0 THEN GOSUB550:BEEP:GOSUB560:GOTO670
  480 IF K$=" " AND SU=0 AND BN=0 THEN BA=0:GOSUB550
  490 GOSUB560
  500 IF BN=1 AND BA=0 THEN BEEP:GOTO1010 ELSE IF BN=1 THEN BA=0
  510 K$=INKEY$:CALL&H0703
  520 IF K$=" " AND SU=0 AND BN=0 THEN BA=0:GOSUB550
  530 COLOR7,0:IF BA=0 THEN PRINTCSR(17,17)"STRIKE":ｽ=ｽ+1:GOTO590 ELSE PRINTCSR(
18,17)"BALL":ﾎ=ﾎ+1:GOTO590
  540 FORI=0TO60:NEXT:K$=INKEY$:CALL&H0703:IF K$="B"ANDQ<3ANDR1=1ANDR2=0THEN570
ELSE RETURN
  550 PRINTCSR(BX,22)B3$:FORI=0TO50:NEXT:PRINTCSR(BX,22)B4$:RETURN
  560 COLOR ,,4:DRAW(X1,127)-(X1,167)-(X2,184):RETURN
  570 COLORCO:PRINTCSR(BX,21)"  ":CSR(BX,22)B3$:BN=1:RETURN
  580 '///// S B O ﾋｮｳｼﾞ etc. /////
  590 COLOR,4:S=INT(RND(1)*45)+100:PRINTCSR(15,19)S:PRINTCSR(19,19)"km/h":FORI=0
TO500:NEXT
  600 IF ｽ=3 THEN GOSUB1670:GOSUB1470:GOTO630
  610 IF ﾎ=4 THEN ｽ=0:ﾎ=0:COLOR,0:PRINTCSR(34,21)"  ":CSR(34,22)"   ":COLOR,4:PR
INTCSR(18,17)"    ":CSR(16,19)"         ":GOSUB1470 ELSE 630
  620 IF R1=0 THEN FORI=0TO300:NEXT:GOSUB1590:FORI=0TO300:NEXT:GOSUB1600:R1=1:GO
TO90 ELSE IF R1=1 AND R2=0 AND R3=1 THEN FORI=0TO300:NEXT:GOSUB1590:GOSUB1610:FO
RI=0TO300:NEXT:GOSUB1600:GOSUB1620:R1=1:R2=1:GOTO90 ELSE HI=1:GOTO1390
  630 IF ｱ=3 THEN 1710
  640 COLOR7,0:PRINTCSR(33+ｽ,21)"■":CSR(33+ﾎ,22)"■":CSR(33+ｱ,23)"■"
  650 PRINTCSR(33,21)"S":CSR(33,22)"B":CSR(33,23)"O":COLOR,4:PRINTCSR(17,17)"
 ":CSR(18,10)"   ":CSR(16,19)"        ":GOTO 90
  660 '///// ﾋﾟｯﾁｬｰ ｳﾀﾚﾀｱﾄﾉ ｶﾏｴ /////
  670 COLORLO:PRINTCSR(19,15)"=":CSR(17,17)"      "
  680 '///// ｱｳﾄｰ!! /////
  690 COLOR,,7:DA=INT(RND(1)*1000)+1:IF DA<AV+250 THEN 1230
  700 GOSUB1470:OU=INT(RND(1)*11)+1
  710 ON OU GOTO 720,730,740,750,760,770,780,830,870,910,950
  720 GOSUB1520:FORI=0TO300:NEXT:X2=19:Y2=7:X3=14:Y3=8:GOSUB1680:COLOR,,4:GOSUB1
520:GOSUB1670:GOSUB1690:GOTO630
  730 GOSUB1530:FORI=0TQ300:NEXT:X2=19:Y2=7:X3=24:Y3=8:GOSUB1680:COLOR,,4:GOSUB1
530:GOSUB1670:GOSUB1690:GOTO630
  740 GOSUB1540:FORI=0TO300:NEXT:X2=7:Y2=9:X3=2:Y3=11:GOSUB1680:COLOR,,4:GOSUB15
40:GOSUB1670:GOSUB1690:GOTO630
  750 GOSUB1550:FORI=0TO300:NEXT:X2=31:Y2=9:X3=36:Y3=11:GOSUB1680:COLOR,,4:GOSUB
1550:GOSUB1670:GOSUB1690:GOTO630
  760 GOSUB1560:FORI=0TO300:NEXT:X2=7:Y2=9:X3=1:Y3=14:GOSUB1680:COLOR,,4:GOSUB15
60:GOSUB1670:GOSUB1690:GOTO630
  770 GOSUB1570:FORI=0TO300:NEXT:X2=31:Y2=9:X3=37:Y3=14:GOSUB1680:COLOR,,4:GOSUB
1570:GOSUB1670:GOSUB1690:GOTO630
  780 X1=156:Y1=128:GOSUB1030
  790 IFR1=1THEN GOSUB1040:COLORLO:PRINTCSR(19,15)"ﾄ":Y1=120:GOSUB1190:X3=24:Y3=
14:GOSUB1670 ELSE 820
  800 IF ｱ=3 THEN 1710 ELSE COLOR7,0:PRINTCSR(33+ｱ,23)"■"
  810 COLORLO,4:PRINTCSR(19,11)"ｷ":X1=160:Y1=92:GOSUB1170:X3=24:Y3=19:GOSUB1670:
IF ｱ=3 THEN 1710 ELSE GOSUB1090:GOTO640
  820 GOSUB1590:COLORLO:PRINTCSR(19,15)"ｷ":X1=160:Y1=124:GOSUB1170:X3=24:Y3=19:G
OSUB1670:GOTO630
  830 X1=236:Y1=120:GOSUB1030:GOSUB1040
  840 IF R1=2 THEN COLORLO:PRINTCSR(29,14)"ﾄ":X1=232:Y1=116:GOSUB1210:X3=24:Y3=1
4:GOSUB1670:GOTO860
  850 COLORLO:PRINTCSR(29,14)" ":CSR(29,16)"=":RO=3:X3=24:Y3=19:GOSUB1670
  860 IF ｱ=3 THEN 1710 ELSE GOSUB1090:GOTO640
  870 X1=188:Y1=96:GOSUB1030:GOSUB1040
  880 IF R1=2 THEN COLORLO:PRINTCSR(23,11)"ﾄ":X1=184:Y1=92:GOSUB1210:X3=24:Y3=14
:GOSUB1670 ELSE 900
  890 GOTO800
  900 GOSUB1590:COLORLO:PRINTCSR(23,11)"ｷ":X1=192:Y1=92:GOSUB1170:X3=24:Y3=19:GO
SUB1670:IF ｱ=3 THEN 1710 ELSE GOSUB1090:GOTO640
  910 X1=124:Y1=96:GOSUB1030:GOSUB1040
  920 IF R1=2 THEN COLORLO:PRINTCSR(15,11)"ｷ":X1=128:Y1=92:GOSUB1190:X3=24:Y3=14
:GOSUB1670 ELSE 940
  930 GOTO800
  940 GOSUB1590:COLORLO:PRINTCSR(15,11)"ｷ":X1=128:Y1=92:GOSUB1170:X3=24:Y3=19:GO
SUB1670:IF ｱ=3 THEN 1710 ELSE GOSUB1090:GOTO640
  950 X1=84:Y1=120:GOSUB1030
  960 IF R1=0ANDR2=1ANDR3=0 THEN GOSUB1590:COLORLO:PRINTCSR(10,14)"ｷ":X1=88:Y1=1
16:GOSUB1170:X3=24:Y3=19:GOSUB1670:GOTO630
  970 IF R1=0ANDR2=1 THEN GOSUB1590:GOSUB1650:COLORLO:PRINTCSR(10,14)"ｷ":X1=88:Y
1=116:GOSUB1170:X3=24:Y3=19:GOSUB1670:IF ｱ=3 THEN 1710 ELSE R3=0:GOSUB1660:PRINT
CSR(19,22)"町":P=P+1:GOSUB1140:GOSUB1150:GOTO640
  980 IF R1=1ANDR2=1 THEN GOSUB1040:COLORLO:PRINTCSR(10,14)" ":CSR(9,16)"=":R2=0
:X3=14:Y3=14:GOSUB1670:IF ｱ=3 THEN 1710 ELSE GOSUB1090:GOTO640
  990 GOSUB1040:IF R1=2 THEN COLORLO:PRINTCSR(10,14)"ｷ":X1=88:Y1=116:GOSUB1190:X
3=24:Y3=14:GOSUB1670:IF ｱ=3 THEN 1710 ELSE GOSUB1090:GOTO640
 1000 GOSUB1040:COLORLO:PRINTCSR(10,14)"ｷ":X1=88:Y1=116:GOSUB1170:X3=24:Y3=19:GO
SUB1670:IF ｱ=3 THEN 1710 ELSE GOSUB1090:GOTO640
 1010 X1=156:Y1=156:GOSUB1030:GOSUB1610:GOSUB1590:COLORLO:PRINTCSR(19,15)" ":CSR
(19,19)"ｷ":X1=160:GOSUB1170:X3=24:Y3=19:GOSUB1670:GOSUB1620:R1=0:R2=1:GOSUB1470:
GOTO630
 1020 '///// ﾗﾝﾅｰ ﾀﾞｯｼｭ /////
 1030 COLOR,,7:GOSUB1510:FORI=0TO300:NEXT:COLOR,,4:GOSUB1510:RETURN
 1040 IF R3=1THENGOSUB1650:R3=2
 1050 IF R2=1THENGOSUB1630:R2=2
 1060 IF R1=1THENGOSUB1610:R1=2
 1070 IF RO=0THENGOSUB1590:RO=2
 1080 RETURN
 1090 IF R3=2THENGOSUB1660:R3=0:P=P+1:PRINTCSR(19,22)"町":GOSUB1140
 1100 IF R2=2THENGOSUB1640:R2=0:R3=1
 1110 IF R1=2THENGOSUB1620:R1=0:R2=1
 1120 IF RO=2THENGOSUB1600:RO=3:R1=1
 1130 RETURN
 1140 IF CH=1 THEN P1=P1+1 ELSE P2=P2+1
```

★84年5月号からベーマガを買っているが，何一つ当たらん。（新潟市・**押見晴弘15才**）……【**影**：うっ，当たったみたいだぞ。**編**：宝くじですか？**影**：昨日道に落ちてたスルメ食べなきゃよかった。腹が痛い。】

```
1150 COLOR7,0:PRINTCSR(7+KA*2,CH);P:COLOR,4:RETURN
1160 '///// ファースト ソウキュウ /////
1170 COLORLO,,7:DRAW(X1,Y1)-(232,132):PRINTCSR(29,14)" ";CSR(29,16)"=":COLOR,,4
:DRAW(X1,Y1)-(232,132):R0=3:RETURN
1180 '///// セカンド ソウキュウ (セカンド ベースニ ツク) /////
1190 COLORLO,,7:DRAW(X1,Y1)-(156,92):PRINTCSR(23,11)" ";CSR(19,11)"=":COLOR,,4:
DRAW(X1,Y1)-(156,92):R1=0:RETURN
1200 '///// セカンド ソウキュウ (ショート ベースニ ツク) /////
1210 COLORLO,,7:DRAW(X1,Y1)-(156,92):PRINTCSR(15,11)" ";CSR(19,11)"=":COLOR,,4:
DRAW(X1,Y1)-(156,92):R1=0:RETURN
1220 '///// ファール & ヒット! & ホームラン!! /////
1230 HI=INT(RND(1)*150)+1:IFHI<HR THEN1350
1240 HI=INT(RND(1)*9)+1:COLOR,,7
1250 ON HI GOTO 1260,1270,1280,1290,1300,1310,1320,1330,1340
1260 X1=60:Y1=80:GOSUB1510:FORI=0TO300:NEXT:COLOR,,4:GOSUB1510:HI=1:GOTO1380
1270 X1=156:Y1=64:GOSUB1510:FORI=0TO300:NEXT:COLOR,,4:GOSUB1510:HI=1:GOTO1380
1280 X1=252:Y1=80:GOSUB1510:FORI=0TO300:NEXT:COLOR,,4:GOSUB1510:HI=1:GOTO1380
1290 GOSUB1520:FORI=0TO300:NEXT:COLOR,,4:GOSUB1520:HI=1:GOTO1380
1300 GOSUB1530:FORI=0TO300:NEXT:COLOR,,4:GOSUB1530:HI=1:GOTO1380
1310 GOSUB1540:FORI=0TO300:NEXT:COLOR,,4:GOSUB1540:HI=2:GOTO1380
1320 GOSUB1550:FORI=0TO300:NEXT:COLOR,,4:GOSUB1550:HI=3:GOTO1380
1330 GOSUB1560:FORI=0TO300:NEXT:COLOR7,0:PRINTCSR(11,21)"FOUR":FORI=0TO300:NEXT
:COLOR,4,4:GOSUB1560:PRINTCSR(11,21)"    ":IFア=2THEN600 ELSE ア=ア+1:GOTO600
1340 GOSUB1570:FORI=0TO300:NEXT:COLOR7,0:PRINTCSR(26,20)"FOUR":FORI=0TO300:NEXT
:COLOR,4,4:GOSUB1570:PRINTCSR(26,20)"    ":IFア=2THEN600 ELSE ア=ア+1:GOTO600
1350 X1=156:Y1=32:GOSUB1510:FORI=0TO300:NEXT:FORI=1TO7:BEEP:COLORI:PRINTCSR(16,
10)"HOMERUN!":FORII=1TO150:NEXTII,I
1360 COLOR4:PRINTCSR(16,10)"        ":COLOR,,4:GOSUB1510:QUAD(88,32)-(224,48),7
:PLOT(156,47)-(156,33),1:HI=4
1370 '///// ランナー ダッシュ /////
1380 GOSUB 1470
1390 COLOR,0:ア=0:ホ=0:PRINTCSR(34,21)"  ";CSR(34,22)"  ":COLOR,4
1400 FORI=1TOHI:FORII=0TO300:NEXT
1410 GOSUB1040
1420 FORII=0TO300:NEXT
1430 GOSUB1090
1440 NEXT
1450 GOTO90
1460 '///// ツギノ バッター /////
1470 IF CH=1 THEN B1=B1+1 ELSE 1490
1480 IF B1=10 THEN B1=1:RETURN ELSE RETURN
1490 B2=B2+1:IF B2=10 THEN B2=1:RETURN ELSE RETURN
1500 '///// フライ /////
1510 DRAW(156,175)-(X1,Y1):RETURN
1520 DRAW(156,175)-(167,159)-(175,135)-(175,127)-(167,95)-(159,79)-(143,71)-(11
6,64):RETURN
1530 DRAW(156,175)-(143,159)-(135,135)-(135,127)-(143,95)-(151,79)-(167,71)-(19
6,64):RETURN
1540 DRAW(156,175)-(151,159)-(135,127)-(111,103)-(71,79)-(47,79)-(20,88):RETURN
1550 DRAW(156,175)-(159,159)-(175,127)-(199,103)-(239,79)-(263,79)-(292,88):RET
URN
1560 DRAW(156,175)-(151,159)-(135,127)-(111,103)-(71,87)-(47,87)-(12,112):RETUR
N
1570 DRAW(156,175)-(159,159)-(175,127)-(199,103)-(239,87)-(263,87)-(300,112):RE
TURN
1580 '///// ランナー & アウト ショリ & タッチアップ /////
1590 COLORCO:PRINTCSR(BX,22)" ";CSR(19,22)"町":CSR(24,19)"♠":RETURN
1600 COLORCO:PRINTCSR(24,19)" ";CSR(29,16)"▼":RETURN
1610 COLORCO:PRINTCSR(29,16)" ";CSR(24,14)"▼":RETURN
1620 COLORCO:PRINTCSR(24,14)" ";CSR(19,11)"▼":RETURN
1630 COLORCO:PRINTCSR(19,11)" ";CSR(14,14)"▼":RETURN
1640 COLORCO:PRINTCSR(14,14)" ";CSR(9,16)"♠":RETURN
1650 COLORCO:PRINTCSR(9,16)" ";CSR(14,19)"♠":RETURN
1660 COLORCO:PRINTCSR(14,19)" ":FORII=0TO4:PRINTCSR(19,22)"♦":FORi=0TO50:NEXT:P
RINTCSR(19,22)"B":FORi=0TO50:NEXT:BEEPON:NEXT:BEEPOFF:RETURN
1670 COLOR7:ア=ア+1:ス=0:ホ=0:COLOR,0:PRINTCSR(34,21)" ";CSR(34,22)"  ":COLOR,0:P
RINTCSR(18,10)"OUT":BEEP:FORI=0TO300:NEXT:COLOR,4:PRINTCSR(BX,22)"  ":CSR(X3,Y3)
" ":RETURN
1680 PRINTCSR(X2,Y2)" ";CSR(X3,Y3)"B":RETURN
1690 K$=INKEY$:CALL&H0703:IF K$="T"ANDR3=1ANDア<3 OR CH=2ANDQ=1ANDR3=1ANDア<3 OR
Q=3ANDR3=1AND ア<3 THEN GOSUB1650:FORI=0TO300:NEXT:GOSUB1660:R3=0:P=P+1:PRINTCSR(
19,22)" ":GOSUB1140:RETURN ELSE RETURN
1700 '///// チェンジ /////
1710 COLOR7,0:PRINTCSR(17,10)"CHANGE":SWAPCO,LO:FORI=0TO1000:NEXT
1720 COLOR,4:PRINTCSR(24,19)" ";CSR(24,14)" ";CSR(14,14)" ";CSR(14,19)" "
1730 PRINTCSR(17,10)"      "
1740 COLOR,0:IF CH=1 THEN PRINTCSR(7+KA*2,1)P:CH=2:KA$="分 ウラ":GOTO1750 ELSE PRI
NTCSR(7+KA*2,2)P:CH=1:KA$="分オモテ":GOTO1760
1750 IF KA=9ANDP1<P2 THEN PRINTCSR(26,2)"X":GOTO1970 ELSE 40
1760 KA=KA+1:IF KA=10 THEN GOTO1970 ELSE 40
1770 '///// ピッチャーノ コースヲ キメル /////
1780 COLORLO,4:PRINTCSR(19,15)"=";CSR(19,23)"♥":COLORCO:PRINTCSR(BX,22)B1$:CSR(
BX,21)B2$
1790 K$=INKEY$
1800 IF K$="7" THEN PT=1:GOTO1840
1810 IF K$="8" THEN PT=4:GOTO1840
1820 IF K$="9" THEN PT=7:GOTO1840
1830 GOTO1790
1840 COLORLO:PRINTCSR(19,15)"ㅓ"
1850 K$=INKEY$
1860 IF K$="1" THEN PG=0:GOTO1900
1870 IF K$="2" THEN PG=1:GOTO1900
1880 IF K$="3" THEN PG=2:GOTO1900
1890 GOTO1850
1900 A=PT+PG:GOTO280
1910 PLOT(X1,167)-(X2,184),7
1920 SU=INT(RND(1)*3)
1930 IF BA=0 THEN 1940 ELSE 1950
1940 IF SU<2 THEN GOSUB550:BEEP:GOSUB560:GOTO670 ELSE GOSUB560:GOTO530
1950 IF SU=0 THEN GOSUB550:GOSUB560:BA=0:GOTO530 ELSE GOSUB560:GOTO530
1960 '///// ゲーム セット /////
1970 PRINTCSR(16,10)"GAME SET":CSR(12,13)"PUSH RETURN KEY!"
1980 K$=INKEY$:IF K$=CHR$(13) THEN 10 ELSE 1980
1990 '///// キャラクター データ /////
2000 DATA 3838103854384444,38381F1C10382444,1C1CF838081C2422
2010 DATA 3838101810282828,3838103850282420,383C143810284844
2020 DATA 38381030502C4040,3838143850382444,1C1C281C0A1C2422
2030 DATA 0038381038103844,3838103854282828
2040 DATA 0000000000808080,B8B8907010282828,393A141810284844
2050 DATA 383810F010284844,0000001F00000000,9C5C281808141222
2060 DATA 1C1C080F08141222,000000F800000000,0000000000010101
2070 DATA 1D1D090E08141414,7CBAD6D6D6BA7C00,FE82BAAABA82FE00
2080 DATA 3838543810282828,040A0AAEAAAA4A00,0A0A0A6EA6AAA00
2090 DATA FF818181818181FF,000000FFFFFF7E18
2100 '///// メンバー /////
2110 DATA "ヘン  ",296,4,18,"タカハラ ",276,4,19
2120 DATA "ユーユー ",277,6,18,"ヤマグ ",257,5,19
2130 DATA "ツクﾞミ ",302,8,19,"ハタ  ",292,9,18
2140 DATA "カケ  ",370,36,18,"シンゴ ",400,50,19
2150 DATA "ヤマシタ ",274,32,18,"タカギ ",264,27,19
2160 DATA "ドクター",293,22,19,"ムラヤマ ",243,18,18
2170 DATA "トミー  ",275,16,18,"タンチャン",225,12,19
2180 DATA "ヘンチョウ",264,10,18,"シオミ ",204,9,19
2190 DATA "タンクウカ",141,1,19,"ササキ  ",121,0,18
2200 '///// ガメン /////
2210 DRAW(0,32)-(24,16)-(296,16)-(319,32):DRAW(0,80)-(40,40)-(88,32)-(224,32)-(
272,40)-(319,80)
2220 DRAW(0,96)-(40,56)-(88,48)-(224,48)-(272,56)-(319,96)
2230 PAINT(0,0),5,7:PAINT(1,33),6,7:PAINT(1,81),1,7
2240 COLOR,,7:DRAW(40,40)-(40,56):DRAW(88,32)-(88,48):DRAW(224,32)-(224,48):DRA
W(272,40)-(272,56)
2250 DRAW(0,112)-(16,136)-(64,176)-(156,199)-(256,176)-(304,136)-(319,112)
2260 PAINT(1,115),6,7:PAINT(159,199),6,7:COLOR,,0
2270 QUAD(64,0)-(247,23):PAINT(81,1),0,0:QUAD(8,160)-(79,191):PAINT(9,161),0,0
2280 QUAD(264,136)-(303,159):PAINT(265,137),0,0:QUAD(264,168)-(303,191):PAINT(2
65,169),0,0
2290 COLOR7,0:PRINTCSR(10,0)"1 2 3 4 5 6 7 8 9 R"
2300 COLOR,,7:DRAW(0,96)-(144,176):DRAW(168,176)-(319,96)
2310 DRAW(236,138)-(233,137)-(230,139)-(233,140):PAINT(235,139),7,7
2320 DRAW(77,138)-(80,136)-(83,138)-(80,140):PAINT(82,138),7,7
2330 COLOR,,7:DRAW(0,96)-(144,176):DRAW(168,176)-(319,96)
2340 DRAW(45,120)-(70,96)-(120,79)-(192,79)-(240,96)-(271,120)
2350 DRAW(153,98)-(156,96)-(159,98)-(156,100)-(153,98):PAINT(156,97),7,7
2360 RETURN
2370 '///// デモ /////
2380 PRINTCSR(4,2)"モェロ!!":CSR(6,3)"KUSA YAKYU-":CSR(15,6)"FP スタジアム"
2390 PRINTCSR(15,11)"B1P PLAY":CSR(16,13)"2P PLAY":CSR(16,15)"WATCH"
2400 PRINTCSR(8,20)"PUSH RETURN & SPACE KEY"
2410 K$=INKEY$:IF K$=" " THEN RETURN
2420 IF K$=CHR$(13) THEN PRINTCSR(15,L)" ":L=L+2:Q=Q+1:GOTO2430 ELSE 2410
2430 IF Q=4 THEN Q=1:L=11
2440 PRINTCSR(15,L)"B":GOTO2410
```

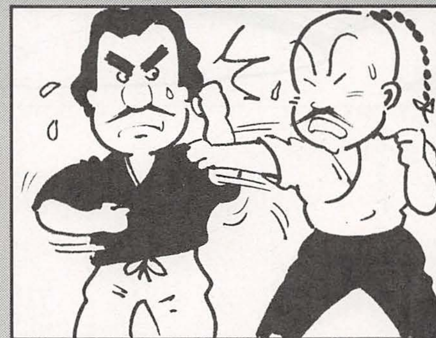


★僕は電車に乗ろうとしてホームをまちがえ，間に合わないので線路を横切ったつわ者です。(大分県宇佐市・松下亮一14才)……【編：影さんなんか，電車の上を横切ろうとして感電したんだぞ。Dr.D：うっそー。】

JR-200用

リー

佐藤　勝吉



◆ストーリー◆

リーはテン師匠の弟子であり，そのテン師匠は最大のライバルであるザーシスと対決することになっていた。が，師匠は練習中にケガをしてしまい，変わりにリーがザーシスと対決することになったが，その前に8人の弟子と対決しなくてはならなかった。

◆遊びかた◆

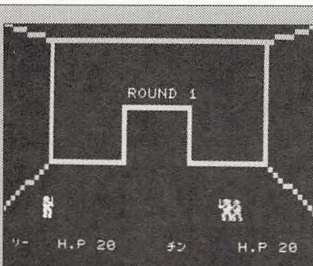
カーソルかジョイスティックの左右でリーを動かし，スペース・キーかトリガ1で攻撃します。相手を追いつめて攻撃すればダメージは大きくなり，また逆に追いつめられて攻撃されると大きなダメージを受けます。リーはときどきものすごい力がでます。こうして相手のH.Pが0になれば倒したことになり，つぎの相手へと変わります。最後の相手ザーシスは波動拳をだしてきますので気をつけてください。

なお，リターン・キーかトリガ2でポーズがかかります。

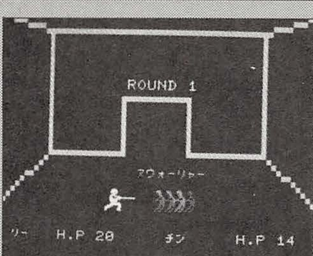
◆プログラムについて◆

今回の見所はゲームとはまったく関係のないラインサブです。これはDDAという方式をプログラム化したもので，使いかたは変数X1，Y1に始点，X2，Y2に終点をセットし，ラインサブをコールすると始点と終点を結ぶ直線を引きます。いろいろと使えると思うのでみなさんも使ってみてください。

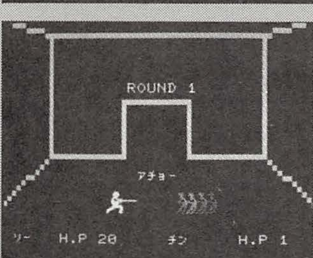
★　　　★



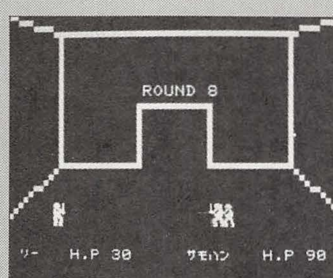
◀《写真1》ゲーム・スタート！最初はチンさんと勝負だ！



◀《写真2》でた!!クリティカル・ヒット!!



◀《写真3》やった!!チンさんを倒したゾ!!



▲《写真4》ラウンド8のサモハンの登場!!こいつは強い



▲《写真5》健闘むなしくやられてしまった

リーのプログラム・リスト

```
1 REM ############################
2 REM #  TITLE      == リー  ==  #
3 REM #            1987/11/13  #
4 REM # JR-200/ ジョウレンタ メザース  #
5 REM #          サトウ カツヨシ ダス。 #
6 REM ############################
10 POKE $CA00,1:POKE 0,0:CLS:RANDOMIZE:RO=1:HP=20:GOSUB 910
20 COLOR 7,0:CLS:A=USR($3038):V=$C300:X=4:TX=27:GOSUB 120:GOSUB 800
30 COLOR 6:LOCATE 13,6:PRINT "ROUND";RO
40  REM ______  MAIN  ______
50 PICK K:K1=STICK(1):VX=(K=28 OR K1=$F7)*(X<TX-1)-(K=29 OR K1=$FB)*(X>2)
60 IF (K=13)+(K1=$DF) THEN SOUND 300,5:SOUND 500,5:GOSUB 740
70 AT=AT+1:IF (K=32 OR K1=$EF)*(AT>1) THEN GOSUB 280:AT=0
80 A=USR($3000,V+X):X=X+VX:A=USR($301D,V+X,$81)
90 IF WA THEN GOSUB 230:GOTO 110
```

★先日，寒かったので使い捨てカイロを使っていた。が，ぜんぜん温かくならないのでおかしいな？と思ったらなんとムギ茶のパックだった。(和歌山県西牟婁郡・**かみちゃの茶々丸16才**)……**【編：たしかにそっくりだ!!】**

```
100 GOSUB 160
110 GOTO 50
120 REM ———— PRINT ————
130 COLOR 6:LOCATE 1,20:PRINT "ﾘｰ   H.P";HP
140 LOCATE 17,20:PRINT NA$(RO):LOCATE 24,20:PRINT "H.P";HP(RO)
150 LOCATE 14,14:PRINT SPC(8):RETURN
160 REM ———— TEKI MOVE ————
170 IF (RO=9)*(TX>20)*(RND(1)<.1) THEN GOSUB 220:WX=TX:WA=1:DD=0:RETURN
180 IF RND(1)<ST(RO) THEN GOSUB 410
190 A=USR($300D,V+TX)
200 XX=-1*(TX>X+1):IF (RO>4)*(RND(1)<.2) THEN XX=0
210 TX=TX+XX:A=USR($302C,V+TX,$8E):RETURN
220 FOR I=1 TO 80:A=USR($F036,I):NEXT:BEEP 0:RETURN
230 REM ———— SUB ATT ————
240 POKE V+WX,128:XX=-1:DD=DD+1
250 IF DD>10 THEN WA=0:RETURN
260 IF PEEK(V+WX+XX)<>128 THEN HP=HP-5:GOSUB 460:WA=0:RETURN
270 WX=WX+XX:POKE V+WX,155:RETURN
280 REM ———— MY ATT ————
290 P=PEEK(V+X+3)
300 IF (P=128)+(P=155) THEN A=USR($301A,V+X,$85):SOUND 300,1:RETURN
310 A=USR($301A,V+X,133):SOUND 300,1:MT=(TX>2)+(TX>8)+(TX>14)+(TX>22)
320 IF RND(1)<.1 THEN MT=INT(RND(1)*3)+7:M=4:C=4:GOSUB 400:GOTO 340
330 C=6:M=INT(RND(1)*3+1)
340 HP(RO)=HP(RO)-MT:GOSUB 400:SOUND 800,8:DD=0
350 A=USR($300D,V+TX):A=USR($301A,V+X,133)
360 XX=1:DD=DD+1:IF (DD>10)+(TX>26) THEN 380
370 TX=TX+XX:A=USR($302C,V+TX,151):SOUND 200,1:GOTO 350
380 IF HP(RO)<=0 THEN 520
390 GOSUB 120:RETURN
400 COLOR C:LOCATE 14,14:PRINT ME$(M):RETURN
410 REM ———— TEKI ATT ————
420 IF PEEK(V+TX-1)=128 THEN A=USR($3029,V+TX,146):SOUND 200,1:RETURN
430 A=USR($3029,V+TX,146):SOUND 200,1
440 C=2:M=INT(RND(1)*3+5):GOSUB 400
450 TT=(X<26)+(TX<19)+(TX<12)+(TX<7):HP=HP-TT-(RO>5)
460 SOUND 600,8:DD=0
470 A=USR($3000,V+X):A=USR($3029,V+TX,146)
480 VX=-1:DD=DD+1:IF (DD>10)+(X<3) THEN GOTO 500
490 X=X+VX:A=USR($301D,V+X,138):SOUND 200,1:GOTO 470
500 IF HP<=0 THEN GOSUB 120:GOTO 640
510 GOSUB 120:RETURN
520 REM ———— CLEAR ! ————
530 FOR I=1 TO 70:A=USR($F036,I):NEXT:BEEP 0
540 RO=RO+1:HP=HP+INT(RND(1)*15+5)+3*RO
550 IF RO=10 THEN GOSUB 120:GOTO 570
560 GOTO 20
570 REM ———— HAPPY END ————
580 FOR I=1 TO 120:A=USR($F036,I):SOUND 100+I,1:NEXT
590 RESTORE 1130:COLOR 7:LOCATE 1,12
600 FOR J=1 TO 4:READ M$:GOSUB 630
610 FOR J1=1 TO 1500:NEXT:NEXT
620 LOCATE 11,17:PRINT "=THE END=":COLOR C:C=C+1-(C=7)*7:GOTO 620
630 FOR I=1 TO LEN(M$):PRINT CHR$(ASC(MID$(M$,I,1))-8);:SOUND 200,3:NEXT:RETURN
640 REM ———— GAME OVER ————
650 FOR I=1 TO 15:COLOR INT(RND(1)*7)+1
660 X1=INT(RND(1)*30)+16:Y1=INT(RND(1)*25)+12
670 X2=INT(RND(1)*30)+16:Y2=INT(RND(1)*25)+12
680 GOSUB 840:NEXT
690 FOR I=1 TO 30:COLOR INT(RND(1)*7)+1:LOCATE 11,10:PRINT "GAME  OVER"
700 SOUND 300,1:NEXT
710 COLOR 7:LOCATE 1,12:PRINT "START TO [SPACE] OR [TRIGER 1] "
720 PICK K:K1=STICK(1):IF (K<>32)*(K1<>$EF) THEN 720
730 RO=1:HP=20:GOSUB 960:GOTO 20
740 REM ———— PAUSE ————
750 COLOR 7:LOCATE 14,14:PRINT "PAUSE"
760 PICK KK:K2=STICK(1):IF (KK<>13)*(K2<>$DF) THEN 760
770 SOUND 300,5:SOUND 500,5:GOSUB 150
780 RETURN
790 REM ———— SCREEN ————
800 RESTORE 1120:X1=0:Y1=34
810 COLOR 4:FOR I=0 TO 6:READ X2,Y2:GOSUB 840:X1=X2:Y1=Y2:NEXT
820 X1=0:Y1=0:FOR I=0 TO 2:READ X2,Y2:GOSUB 840:X1=X2:Y1=Y2:NEXT
830 X1=10:Y1=4:X2=10:Y2=24:GOSUB 840:X1=53:Y1=3:X2=53:Y2=24:GOSUB 840:RETURN
840 REM ———— Line sub ————
850 DX=X2-X1:DY=Y2-Y1
860 IF ABS(DX)>=ABS(DY) THEN LN=ABS(DX):GOTO 880
870 LN=ABS(DY)
880 XD=DX/LN:YD=DY/LN:PX=X1:PY=Y1
890 FOR P=0 TO LN:PLOT PX,PY:PX=PX+XD:PY=PY+YD:NEXT
900 RETURN
910 REM ———— DATA ————
920 FOR J=0 TO 8:READ A$:FOR I=0 TO 7
930 POKE $3000+J*8+I,VAL("$"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:NEXT
940 FOR J=0 TO 26:READ A$:FOR I=0 TO 7
950 POKE $D408+J*8+I,VAL("$"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:NEXT
960 RESTORE 1090:FOR I=1 TO 9:READ NA$(I),ST(I),HP(I):NEXT
970 FOR I=1 TO 7:READ ME$(I):NEXT
980 RETURN
990 DATA 8680A700A701A702,A720A72139680A7,00A701A702A721A7,2239A7024CA7004C
1000 DATA A7014CA7204CA721,39A7004CA7014CA7,024CA7214CA72239,CEC1408680A70008
1010 DATA 8CC3DF26F6390000
1020 DATA 070F0E07090C0F0F,10909010D070F890,070F0C0E060E0C0E,80C0E06060E0C0E0
1030 DATA 000000000000FF00,030707030707080C0F,80C0400000D03FD0,0F07070F3CF0C080
1040 DATA C080F0F818183038,1C3E3A1C384E9FF0,0408102040800080,F0F0F86C763B1D0F
1050 DATA 00000000000080C0,23272523267C3907,80C0C080C0E0E0E0,0703070E0C0E060E
1060 DATA E0C0E06060703070,000000000000FF00,070F0B070214F917,0000000080C0C0C0
1070 DATA 03031F3F30381838,C0C0E0F07C1E0602,4020100804020100,387C5C381C1A63FF
1080 DATA 0100000000000001,0F0F1F1B3A76CCB8,80502A29292A5080
1090 DATA ﾁﾝ,.2,20,ｳｫﾝ,.3,32,ﾄﾞﾗｺﾞﾝ,.42,46,ﾁｬﾝ,.48,54,ﾌｫﾝﾁｰ,.56,67
1100 DATA ｼﾞｬｯｷｰ,.63,72,ﾀｲｶﾞｰ,.71,80,ｻﾓﾊﾝ,.88,90,ｻﾞｰｼｽ,.95,100
1110 DATA ｱﾁｮｰ,ﾄﾞﾘｬｰ,ｳﾜｯﾀｰ,ｽｳｫｰﾘｬｰ,ﾄﾞﾜｰ,ｸﾞｴｰ,ｵｳｯﾁｯ
1120 DATA 10,25,25,25,25,15,38,15,38,25,53,25,63,34,10,3,53,3,63,0
1130 DATA "ｳｽ■(ﾃ■ｸﾄﾅｮﾈｽﾄﾈｳﾂ■ﾛ(ﾓﾂ■■ﾑ(ﾈ■ ■ ﾑ,(ｽｾﾁ■ﾈ■ｳﾂ■ｾﾟﾛ(ﾛｷﾌ(ﾄｵﾝ■ｶｻﾎﾒﾁ■ ﾋ■
1140 DATA ﾆｾｺｺﾉﾑ(ﾔ■ﾄ■ﾉﾊｾｮ(ﾚﾃ■ﾅﾑﾈ■ｯ((((((,((((((((Emm(■w)(ioi9v6(Owwl(j■m
```

★文明堂のカステラのＣＭがあるとつい歌ってしまう僕ですが，母は♪カステラ１番電話は２番３時のおやつは今はナシ，と言っておやつをださないうつけ者です。(神奈川県横浜市・**ゲゲゲのシオゲ15才**)……【**編**：へー。】

M5(BASIC-I)用

IVORY（アイボリー） COAST（コースト）



清野　智弘

内　容

BASIC-Iでな，な，な，な，な，な，なんと場面が二つ！

場面1…象牙(ぞうげ)海岸

運び屋が象牙を船に積む前に，つかまえてくれ。

場面2…船内の倉庫

場面1で船積みされてしまった分はここで押収できる。

遊びかた

カーソル・キーで緑色の警官を動かし，運び屋にぶつかると，象牙を1本押収したことになります。

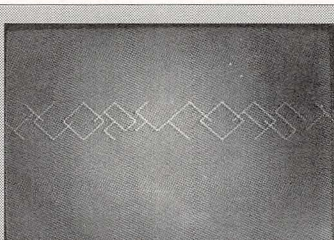
また，砂の中にはサソリが隠れていて，その上を通るとサソリが姿を現し，追ってきます。サソリにつかまるとアウト。船上からは，運び屋の仲間がピストルを使って弾を撃ってきます。当たるとアウト。

象牙を40の倍数本押収すると場面が船内に変わります。船内では[↑]のジャンプだけです。場面1で持って行かれた象牙を取り返してください。持って行かれただけの象牙が表示されると場面1にもどります。あっサソリにぶつかるなよ。

40本船積みされるとゲーム終了です。

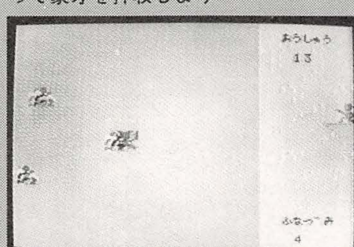
《第1表》変 数 表

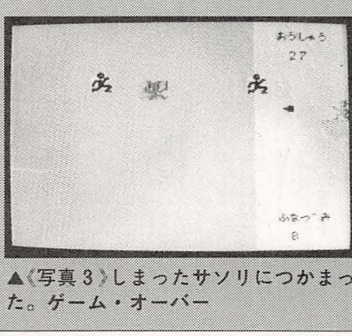
変数	内容	変数	内容
X( )，Y( )	運び屋の位置	C，D	サソリの位置
W	押収した象牙がこれと同じ数になったら場面2へ	O	船積みされた象牙の数
N	ゲーム・オーバー＝1 場面2へ＝2	L	押収した象牙の数
F	弾の横座標	R	弾の効果音の音量
X，Y	警官の位置	A	船の位置場面2では0の値を保存
B	サソリの姿がでているか，場面2では表示された象牙の数		



▲《写真1》IVORY　COAST のタイトル画面

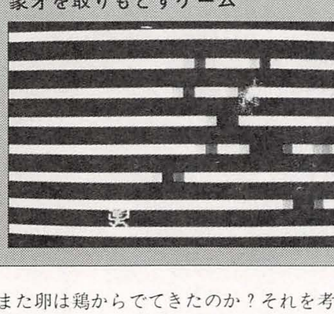
▼《写真2》こうやって運び屋にぶつかって象牙を押収しよう





▲《写真3》しまったサソリにつかまった。ゲーム・オーバー

▼《写真4》場面2は，船積みされた象牙を取りもどすゲーム



入力方法

キャラクター定義および音楽データ，波の動きのマシン語のプログラム（**リスト1**）をOLD，RUNすると主要プログラム(**リスト2**)が自動的にOLDされます。OLDが終わったなと思ったら[S]を押してください。REPLAYも[S]を押してください。

作ったとき苦労した点

メモリが足りなくて，同じ変数を場面1と2で使いわけてしまいました。あまり好ましくないことだと思います。



評…なんだこりゃ(編)

by トラムロー

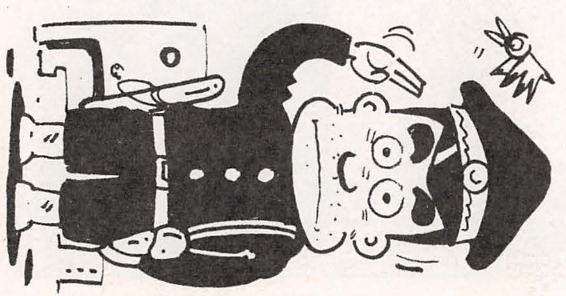
★鶏は卵から生まれたのか，はたまた卵は鶏からでてきたのか？それを考えると夜も眠れぬ！（山口県下松市・王手飛車取り14才）……【影：私もそれを考えると夜も眠れないので昼間眠ている。編集長：コラー！影くんっ!!】

《リスト1》キャラクター定義他のプログラム・リスト

```
1 clear 256,&7FDA:print "■■":view:mag 2:poke &701A,0
2 for I=0 to 2:scod I,0:scol I,1:scod I+6,16:scol I+6,15:next:scod 3,4:scol 3,2:scod 5,8:scod 4,12:scol 4,1
19 for I=0 to 24:read A:poke &7FDB+I,A:next
29 data &41,&3f,&70,100,&58,&60,8,&23,1,3,&22,10,&23,3,&22,11,&23,1,&22,8,&23,&84,4,&83,4
100 stchr "070F0e0F07023F7F" to 0
101 stchr "67C7C7070EFCF880" to 1
102 stchr "00808080B878E0C0" to 2
103 stchr "8080FCFE0E1C383E" to 3
104 stchr "F07F1F1FDFDFCFC3" to 4
105 stchr "FF7F0707E77E3C18" to 5
106 stchr "7BF3C3FF43E3C70F" to 6
107 stchr "F8F080F0F81D0E04" to 7
108 stchr "00010101718B077B" to 8
109 stchr "873B47B946B86038" to 9
110 stchr "C0E0A0908ED1e0DE" to 10
111 stchr "e1DCe29D621D061C" to 11
112 stchr "00000000000000030f" to 12
113 stchr "0300000000000000" to 13
114 stchr "0000000000f0f0f0" to 14
115 stchr "f0f0000000000000" to 15
116 stchr "000000F0FFFFFFFF" to 16
117 stchr "0000000000000000" to 17
118 stchr "0000000000E0F8FC" to 18
119 stchr "7E0F030100000000" to 19
120 stchr "0000010000F81E0F" to 252,1
121 stchr "030000070706061E" to 253,1
122 stchr "7C7CFF5CFC7810FE" to 254,1
123 stchr "FF7B7FFEF81F1F01" to 255,1
124 vpoke &3B90,&70:vpoke &3B93,&99:vpoke &3B9D,&97:vpoke &3B9C,&F7:vpoke &3B9F,&47:vpoke &3B84,&07:vpoke &3B80,&0A
125 for I=&3B95 to &3B9B:vpoke I,&17:next:vpoke &3B86,&17:vpoke &3B87,&17
126 for I=&7FF4 to &7FFF:read A$:poke I,val("&"+A$):next
127 data 06,08,21,20,2f,df,07,d7,23,10,fa,c9
130 print "■■":view:mag 2
131 scod 0,4:scol 0,2:scod 1,8:scol 1,13
133 stchr "000000F0FFFFFFFF" to 252,1
135 stchr "0000000000E0F8FC" to 254,1
136 stchr "7E0F030100000000" to 255,1
137 vpoke &3F90,&90:vpoke &3F9F,&F0:print "■"
140 cls 32:print " ＼／ ／＼ ／＼／ ／＼ ／＼ ／＼ ／＼  ＼"
141 print " ／× ／ ×＼ ＼＼ ／ × ×＼ ＼＼ ＼ ／＼";
142 print "＼／ ＼ × ／／＼／＼／＼ ＼ ／ ＼×＼ ／"
143 print " ＼ ＼／＼／ ＼ ＼ ＼／ ／＼／"
145 for I=0 to &01FF:vpoke I+&0100,vpeek(&3800+I):next
146 for I=0 to &FF:vpoke I,32:next
200 chain
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
1 dim X(2),Y(2):out 32,&E4:for I=0 to 4:read A:poke &7064+I,A:next:data &db,&7f,&f0,25,25
2 if peek(&702B)=26 then let L=0:let O=0:let W=0 else goto 2
3 for I=0 to 8:loc I to 300,0:next:for I=0 to &02FF:vpoke &3800+I,vpeek(I):next:for I=0 to 9999:next
4 print "■■":view 23,0,31,23:cls 128:for I=0 to 40:print cursor(rnd(8),rnd(22))"く";:next:view:loc 4 to 300,0
5 let A=7+rnd(8):print cursor(30,A)"■↓←←■↓←←←◥◀◀↓←←◥◀" cursor(25,1)"おうしゃう" cursor(25,20)"ふなっ゛み"
6 let N=0:let F=-20:let X=10:let Y=11:let W=W+40:for I=0 to 2:gosub 1000:next
7 let B=0:let C=rnd(120)+48:let D=rnd(80)+48:scol 5,10:loc 5 to C,D
10 for I=0 to 2
11 let Y(I)=Y(I)+(A*8-Y(I))/(28-(L/10 mod 8)*2)+rnd(2)-1
12 let X(I)=X(I)+4+L/10 mod 8:loc I to X(I),Y(I):loc I+6 to X(I),Y(I)
13 if X(I)>256 then gosub 1000:let O=O+1:if O=40 then let N=1
14 if abs(X(I)-X*8)<8 and abs(Y(I)-Y*8)<8 then gosub 1000:let L=L+1:gosub 40:if L=W then let N=2
15 next
16 print cursor(25,3)L cursor(25,22)O:if N=1 then gosub 50:goto 2 else if N then goto 60
17 let P=peek(&702B):let X=X+(P=55)*(X<21)-(P=54)*(X>0)
18 let Y=Y+(P=46)*(Y<22)-(P=51)*(Y>0):loc 3 to X*8,Y*8
19 if F>-16 then gosub 30 else if rnd(99)<L/10 then let F=240:let R=0
20 let B=B+(B>0):let K=(abs(C-X*8)<12)*(abs(D-Y*8)<12):if K and B=0 then scol 5,8:let B=50
21 if B and B<40 then else goto 28
25 let C=C+sgn(X-(C+4)/8)*5:let D=D+sgn(Y-(D+4)/8)*5:loc 5 to C,D
26 out 32,&F0:for J=0 to 50:next:out 32,&FF
27 if K then gosub 50:goto 2 else if B=1 then goto 7
28 call &7FF4:if peek(&7068)=25 then poke &7068,0
29 goto 10
30 let F=F-20:loc 4 to F,A*8:if(abs(X*8-F)<16)*(abs(Y-A)<2)then let N=1
31 let R=R-(R<15)*5:out 32,&F0+R:return
40 out 32,&A0:out 32,4:out 32,&B0:for J=0 to 50:next
41 out 32,&A0:out 32,8:out 32,&B0:for J=0 to 50:next:out 32,&BF:return
50 out 32,&A0:out 32,50:out 32,&B0:for J=0 to 999:next:out 32,&BF:return
60 out 32,&FF:let Y=20:let C=-1:let A=O:let B=0:print "■■":for J=0 to 7:print cursor(0,J*3+1)rpt$(32,"■");:next
61 print "■■":for J=0 to 7:print cursor(31,J*3+1)"■";:next:let E=E+1
62 if E mod 20=0 then print cursor(30,rnd(6)*3+2)"■↓←■":let B=B+1:if B>A then goto 4
63 print cursor(30,rnd(5)*3+4)"  ":if vpeek(&3C0B+Y*32)=252 then let L=L+1:let O=O-1:print cursor(11,Y)"  ↓←  ":gosub 40
64 let X=(X*(X<1)-1)*(vpeek(&3C4B+Y*32)<>128)+(peek(&702B)=51)*(vpeek(&3C4B+Y*32)=128)*(vpeek(&3BEB+Y*32)<>128)*2
65 let Y=Y+X:loc 0 to 80,Y*8:let D=D-(vpeek(&3C40+C/8+D*32)<>128):if C<0 then let C=240:let D=2
66 let C=C+sgn(C-80)*8*(D=Y)-4:loc 1 to C,D*8
67 if D=Y and abs(C-80)<12 then let N=1:for J=0 to 99:next:print "■■":goto 16 else goto 61
1000 let X(I)=-16-rnd(128):let Y(I)=88+(rnd(64)-32)*(1+L/10 mod 8):return
```



★ん，あれ，なんだ，ここはどこだ。僕はいったい，まさか？ここは……やはり影さんの胃袋の中だった。(新潟県白根市・田中伸吾13才)……【編：そりゃあインナースペースの見すぎだよ!!影：うらやましい。】

M5(BASIC-G)用

MARTAN（マータン）
―失われた惑星―

井元　慎将



はじめに

Ｍ５がピンチと聞き必死で作った，〝一見ファンタジーゾーン風チョップリフター的グラディウス・タイプでアウトラン仕上がりのアクション・ゲーム〟がこれです。作りかたもざつだし，ゲームもまあまあですが，けっこう燃えるので，ぜひ遊んでみてNe！あと２KBほどあるから，自分の好きなように変えていってもおもしろいでしょう。

STORY

ある日，トゥリル星に異変が起きた。トゥリル星の太陽にあたる恒星ガデスとイデスから，どんどん遠ざかっているのだ。そのため，トゥリル星の気温はどんどんさがり，今は雪と氷だけの世界。住人たちは，生命維持カプセルにとじこもって，宇宙救助隊〝ＭＡＲＴＡＮ〟の助けを待っていた。ところが，住人の中には，気温の変化にたえきれず，Ｇゴンという凶悪生物に変化してしまうものもいた。

隊員であるあなたは，〝ＭＡＲＴＡＮ１号〟に乗ってトゥリル星の住人たちを救ってください。

How to play！

タイトルがでたら，右のシフトキーでスタートです。スタートさせると，今流行(？)のＢＧＭ選択モードになります。1～3のどれかを押すと，ゲーム・スタート！

カプセルに体当たりすると，落ちて割れ，中から住人かＧゴンかＭ５ロケットがでてきます(からのときもある)。

Ｇゴンにぶつかると爆発。爆発には３回までたえられますが，それ以上だと，もちろんゲーム・オーバー。エネルギーがなくなってもゲーム・オーバーなので，Ｍ５ロケットで補給しながら進んでください。

Key操作

カーソル・キーで上下左右，ファンクション・キーでポーズ，コントロール・キーでリプレイです。



▲《写真１》ミュージック選択モード。数字キーで選びます

▼《写真２》トゥリル星人だ!! 救けだせ!!





▲《写真３》天の助け!! Ｍ５ミサイルだ!! エネルギー補充!!

▼《写真４》しまったＧゴンにやられてしまった



MARTANのプログラム・リスト

```
10 print "[illegible]":mag 2:console 0:dim G(2)
20 stchr "003c1f7f9f9f9f9f9f7fff0f0000000000000000f88482c1e1ff
fffefc00000000" to 0
30 stchr "0003070f3d7dfdfffffdfe7f3f00000000c0e0f0bcbebfffff
bf7ffefc000000" to 4
40 stchr "00000001060810387cffffffff7f3f17000038c60105050509
0222849 8b0c000" to 8
50 stchr "00030707 0f0f0f67ff9f0f1fdf7f000000c0e0f0f8f8f8f3
fefcf0e0f0f038" to 12
60 stchr "000307070f0f0f070f1f170703070f0c00c0e0f0f8f8f8f0
f8f8e0c0000000" to 16
70 stchr "00000000000018287e7afdfdfffe7f37000000000000000031d
11614141a11e00" to 20
80 stchr "0000000000 60f1f1f3f3f7f7f7f3f0f00000000000003078bcdefe
fffffffffff800" to 24
90 stchr "000000000002070f1f1f1f0f0000000000000000000e070b8fc
fcfcf800000000" to 28
100 stchr "0103070f1b191a1b1f1c3d7cfffcdf8c0080c0e0b030b0b0f
070f8fc7efef662" to 32
```

★僕は毎晩ベットの横のモモの下敷に小声で「モモちゃん♥」と言ってから寝ている。(埼玉県東松山市・江野博昭15才)……【編：おー！何だこいつは？影：今度，源平討魔伝の下敷きとすり返えておくとおもしろいゾ!!】

BGMの説明

1．MILK

ようちっぽくてかわいらしい曲で，僕の弟の好きな曲です。

2．MISSION

僕の好きな曲です。セガのゲームが好きな人には，きっとこの曲の良さがわかるでしょう。

3．MAGICAL WAY

中世っぽくて，不思議というより不気味な曲です。

```
110 stchr "000000000000000003ffff7f0000000000000000000000
0c0f8fcfc000000" to 36
120 stchr "000000000000000000e1f0f000000000000000000000000
000008080000000" to 40
130 stchr "1010102028244483" to &82,7:stchr "03070f0c181040c
0" to &21,7:for I=252 to 255:color I,&80:color I-108,&D0:nex
t
140 scod 0,0:scol 0,7:scod 11,32:scol 11,11:scod 12,24:scol
12,8:scod 1,4:scod 2,4
150 for I=9 to 10:scod I,24:scod I-2,28:scol I,15:scol I-2,1
5:next:for I=1 to 6:read A:scol I,A:next:data 9,9,3,3,13,13
160 print cursor(10,10);"もうすく゛た゛よ !"
170 for J=0 to 2:for I=&2180 to &22D7:vpoke I+J*2048,vpeek(I
+J*2048)or vpeek(I+J*2048)/2 or vpeek(I+J*2048)/4:next I,J
180!----GAME----
190 cls:erase:bcol 1:for I=0 to 10:print cursor(rnd(31),rnd(
23));".";:next:loc 0 to 0,0:move 0 to 104,152,3
200 play "o5d-2b-8a898a8","o4b-2a8a8a8a8":print cursor(8,6);
"THE LOST PLANET";cursor(4,14);"1987   SHINSUKE INOMOTO"
210 print cursor(15,22);"BASIC MAGAZINE"
220 if inkey(1)<>8 then goto 220 else erase:bcol 4:loc 1 to
rnd(255),rnd(130)+60:loc 2 to rnd(255),rnd(130)+60
230 cls:print "  GAME MUSIC?←←←←←←←←←←←←↓↓1-MILK  2-MISSION←←
←←←←←←←←←←←←←←←↓↓3-MAGICAL WAY"
240 if play=0 then play "v10o591a1","v7o3e8c8e8c8e8c8e8c8f8c
8f8c8f8c8f8c8"
250 if rnd(8)=1 then move 1 to rnd(255),rnd(130)+60,rnd(3)+1
:move 2 to rnd(255),rnd(130)+60,rnd(3)+1
260 if inkey(0)>8 and inkey(0)<12 then A=inkey(0)-8:print cu
rsor(18,14);A:B=A:goto 270 else goto 240
270 if A<1 or A>3 then goto 230
280 if play=1 then goto 280 else play "o5g16","o5e16","o5c16
"
290 cls:erase:view 0,18,31,23:cls &80:view:S=0:F=350:L=3:O=2
:P=2:G(1)=0:G(2)=0:M=0:loc 0 to 0,0
300 print cursor(20,6);"▲↓←←▼→↓◆":for I=0 to 31:print curs
or(I,17);chr$(rnd(2)+145);:next
310!----MAIN----
320 if inkey(1)=2 then move off:print cursor(10,4);"PAUSE":f
or I=100 to 1 step-1:sg 0,I,15:next:sg 0,,0:sg 3,,0 else got
o 340
330 if inkey(1)=2 then print cursor(10,4);"      ":move on:fo
r I=100 to 1 step-1:sg 0,I,15:next:sg 0,,0 else goto 330
340 print cursor(0,0);"SCORE";S;cursor(11,0);"FUEL";F;cursor
(20,0);"LEFT";L;cursor(27,0);M;"♣ "
350 loc 13 to sprite(0,1),170:if Y1>104 then scod 13,36 else
 if Y1>56 then scol 13,1:scod 13,40 else scol 13,0
360 if F=0 then print cursor(11,8);"ENPTY!":goto 790 else if
 L=0 then goto 790
370 if M=>10 then bcol 10:S=S+500:L=L+1:F=F+300:M=0:play,,"o
6c32d32e32f32g32a32b32o7c32":bcol 4
380 if O=1 and status(3)=0 then scod 3,20:gosub *SD:move 3 s
tep-1,0,2:Q=rnd(2)+1:on Q gosub 830,850,870:O=2
390 if P=1 and status(4)=0 then scod 4,20:gosub *SD:move 4 s
tep-1,0,2:Q=rnd(2)+1:on Q gosub 840,860,880:P=2
400 scod 5,12:scod 6,16:loc 13 to sprite(0,1),170:if G(1)=1
or G(2)=1 then A=5:else A=B
410 if play=0 then if A=1 then gosub *A else if A=2 then gos
ub *B else if A=3 then gosub *C else gosub *D
420 gosub 460:gosub 520:gosub 580:gosub 630:loc 13 to sprite
(0,1),170
430 move 1 to X,Y,rnd(4)+2:move 2 to X,Y,rnd(4)+2
440 scod 5,16:scod 6,12:F=F-1
450 sg 3,5,7:goto 310
460!----MOVE----
470 if inkey(0)=51 and Y>0 then Y1=Y-32
480 if inkey(0)=54 and X>0 then X1=X-32
490 if inkey(0)=55 and X<220 then X1=X+32
500 if inkey(0)=46 and Y<160 then Y1=Y+32
510 move 0 to X1,Y1,2:loc 13 to sprite(0,1),170:X=X1:Y=Y1:re
turn
520!----SC.L----
530 if rnd(5)=1 then if status(7)=0 then loc 7 to 255,135:mo
ve 7 step-1,0,3
540 if rnd(10)=1 then if status(8)=0 then loc 8 to 255,135:m
ove 8 step-1,0,3
550 if rnd(3)=1 then if status(9)=0 then loc 9 to 255,170:mo
ve 9 step-1,0,1
560 if rnd(5)=1 then if status(10)=0 then loc 10 to 255,170:
move 10 step-1,0,1
570 return
580!----CAP.----
590 K=rnd(10):D1=rnd(120)+8:D2=rnd(120)+8
600 if status(3)=0 then if O=2 and K=1 then O=0:scod 3,8:loc
 3 to 255,D1:move 3 to 0,D1 else if O=0 then erase 3:O=2
610 if status(4)=0 then if P=2 and K=2 then P=0:scod 4,8:loc
 4 to 255,D2:move 4 to 0,D2 else if P=0 then erase 4:P=2
620 return
630!----CO.C----
640 C1=coinc(0,1,11):C2=coinc(1,3,11):C3=coinc(2,3,11)
650 if C1=1 or C1=2 then gosub *DON
660 if C1=3 and O=0 or C1=4 and P=0 then S=S+10:play,,"v15o3
d-16c16":gosub 740
670 if C1=5 or C1=6 then for I=1010 to 100 step-100:sg 0,I,1
5:sleep 1,1:next:sg 0,,0:erase C1:M=M+1:S=S+50
680 if C1=11 then move off:sg 3,,0:for I=1000 to 500 step-1:
sg 0,I,15:next:F=F+150:erase C1:sg 0,,0:move on
690 if C2=11 then erase 1:G(1)=0:for I=1000 to 1 step-10:sg
0,I,15:next:sg 0,,0:S=S+100
700 if C3=11 then erase 2:G(2)=0:for I=1000 to 1 step-10:sg
0,I,15:next:sg 0,,0:S=S+100
710 if C2=5 or C2=6 then erase C2:S=S-100:for I=500 to 1000
step 10:sg 0,I,15:next:sg 0,,0
720 if C3=5 or C3=6 then erase C3:S=S-100:for I=500 to 1000
step 10:sg 0,I,15:next:sg 0,,0
730 return
740!----WARE----
750 if C1=3 then move 3 to sprite(3,1),155,1:O=1
760 if C1=4 then move 4 to sprite(4,1),155,1:P=1
770 return
780!----G.OV----
790 sg 3,,0:print cursor(10,10);"GAME OVER !";cursor(8,12);"
PRESS CTRL KEY !":erase 1,2,3,4,5,6
800 if play=0 then play "v10t100s1o4aa","v7o3a8o4f8e8c8"
810 gosub 520:if inkey(1)=1 then goto 180 else goto 790
820!----GMR.----
830 if status(5)=1 then return else loc 5 to sprite(3,1),spr
ite(3,0):move 5 step-1,0,6:return
840 if status(6)=1 then return else loc 6 to sprite(4,1),spr
ite(4,0):move 6 step-1,0,6:return
850 if G(1)=1 then return else loc 1 to sprite(3,1),sprite(3
,0):G(1)=1:return
860 if G(2)=1 then return else loc 2 to sprite(4,1),sprite(4
,0):G(2)=1:return
870 if status(11)=1 then return else loc 11 to sprite(3,1),s
prite(3,0):move 11 step 0,-1,1:return
880 if status(11)=1 then return else loc 11 to sprite(4,1),s
prite(4,0):move 11 step 0,-1,1:return
890*DON
900 move off:loc 12 to sprite(0,1),sprite(0,0):for D=6 to 1
step-1:for I=100 to 1015 step 100:sg 0,I,15:sleep 1,1:sg 0,,
0
910 next I:sleep 1,D:next D:erase C1,12:G(C1)=0:move on:L=L-
1:return
920*A play "t200v15s0o5g2a2b2a2","v10h4o5c8c8c8c8c8c8c8c8c8c
8c8c8c8c8c8c8":return
930*B play "t220s4o5a8o6c8e8d8o5g8b8o6d8c8","h7o3a8o4a8o3a8o
4a8o3g8o4g8o3g8o4g8":return
940*C play "t100S4o6g2.g+2.","h7v12o5g8e8c8g8e8c8g+8f8d-8g+8
f8d-8":return
950*D play "t255s4o6g2.a-2.","h7v15o3abo4co3abo4c":return
960*SD for I=100 to 1 step-15:sg 0,I,15:sleep 1,1:next:sg 0,
,0:return
```

★セガのジョイパットに不満のある人はＭＳＸ用ジョイスティックの出力の７番と９番の配線を入れ変えてみてください。これは使えますよ。(愛知県西春日井郡・**野口健児17才**)……**【Dr.D：うーん！これは使える!!】**

M5

MSX/MSX2用

SOCCER

サッカー

古澤　宏道



◉遊びかた

1プレイヤーはカーソール・キーで，2プレイヤーはジョイスティックを使用します。

RUNするとタイトルがでてくるのでスペース・キーではじめてください。先に15点入れたほうの勝ちです。

操作のしかたは，スペース・キー（トリガボタン）でキック。これはスペース・キー（トリガボタン）を長く押すほど高くボールがあがります。そして，カーソル・キー（ジョイスティック）の上を押すとジャンプです。

最後に，自分の真上にボールがあるときにキックをすると，オーバーヘッド・キックをします。

◉プログラム

はじめて作ったゲームなのでたいしたことはやってません。

このプログラムでくふうしたのは，ボールの飛ぶ角度をボタンを押す長さによって変えたところぐらいです。

また，音楽をもっとつけたかったのですが，私は音楽的才能がぜんぜんないのでつけませんでした。

◉最後に

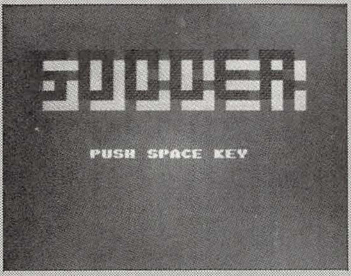
プログラムの最終仕上げを手伝ってくれたK・Nくん，ありがとう。

《第1表》変 数 表

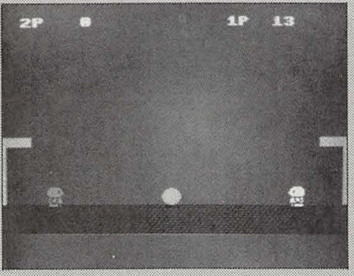
X 1，Y 1	プレイヤー1の座標
X 2，Y 2	プレイヤー2の座標
Q 1	プレイヤー1の得点
Q 2	プレイヤー2の得点
BX，BY	ボールの座標

SOCCERのプログラム・リスト

```
10 GOTO 850
20 '♥♥♥♥♥ ヘンスウ ♥♥♥♥♥
30 X1=208:Y1=136:X2=40:Y2=136:P1=1:P2=4:J1=0:J2=0:V1=9:V2=9:BX=120:BY=136:YY=0:B
C=0:BB=0:O1=0:O2=0
40 GOSUB 710
50 '♥♥♥♥♥ MOVE ♥♥♥♥♥
60 S1=STICK(0)
70 ON J1 GOTO 90
80 X1=X1+((S1=3)*(X1<232))-((S1=7)*(X1>16))*8
90 ON O1 GOTO 110
100 PUTSPRITE 1,(X1,Y1),15,P1
110 '
120 S2=STICK(1)
130 ON J2 GOTO 150
140 X2=X2+((S2=3)*(X2<232))-((S2=7)*(X2>16))*8
150 ON O2 GOTO 170
160 PUTSPRITE 2,(X2,Y2),14,P2
170 '♥♥♥♥♥ KICK ♥♥♥♥♥
```

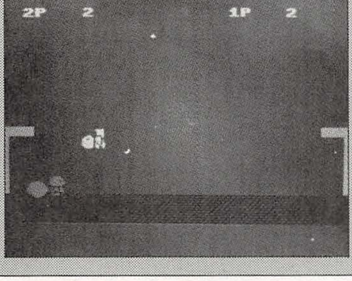


▲《写真1》久々のMSXスポーツ・ゲームの登場です。今回はサッカーだ!!

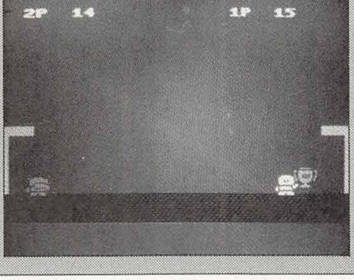


▲《写真2》ゲーム・スタート。左側がジョイスティック・プレイヤーだ

▼《写真3》必殺のオーバーヘッド・キックがみごとに決まったゾ!!



▼《写真4》キーボード・プレイヤーの勝利!!負けたほうはくやし泣き



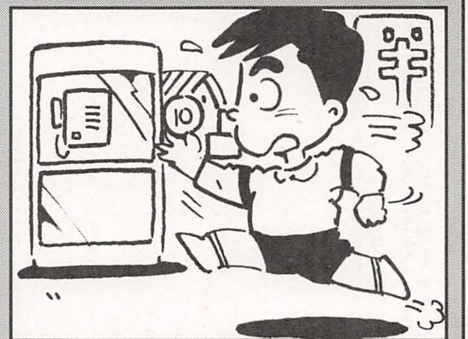
★今度，PC-8001mkⅡSRを買うことになったが，それまで80ＳＲがプログラム・コーナーに残っているかどうか心配でしょうがない。（神奈川県大和市・本家智樹13才）……【編：80ＳＲユーザーのみなさん！よろしく!!】

```
180 ON O1 GOSUB 540:ON O1 GOTO 200
190 IF STRIG(0) THEN P1=2:GOSUB 410 ELSE P1=1
200 '
210 ON O2 GOSUB 590:ON O2 GOTO 230
220 IF STRIG(1) THEN P2=5:GOSUB 460 ELSE P2=4
230 '♥♥♥♥♥ JUMP ♥♥♥♥♥
240 IF S1=1 THEN J1=1:GOSUB 350
250 ON J1 GOSUB 350
260 '
270 IF S2=1 THEN J2=1:GOSUB 380
280 ON J2 GOSUB 380
290 '♥♥♥♥♥ BALL ♥♥♥♥♥
300 IF BY>132 THEN YY=BB:BY=136
310 BY=BY-YY:YY=YY-1:BX=BX-BC:IF BX<16 OR BX>235 THEN BC=-BC
320 PUTSPRITE 0,(BX,BY),11,0:PUTSPRITE 3,(BX,151),1,7
330 GOSUB 610
340 GOTO 60
350 '♥♥♥♥♥ JUMP SUB ♥♥♥♥♥
360 Y1=Y1-V1:V1=V1-1:IF V1=-10 THEN V1=9:J1=0
370 RETURN
380 '
390 Y2=Y2-V2:V2=V2-1:IF V2=-10 THEN V2=9:J2=0
400 RETURN
410 '♥♥♥♥♥ KICK SUB ♥♥♥♥♥
420 IF ABS((X1-8)-BX)<16 AND ABS(Y1-BY)<12 THEN BC=13:BB=4 ELSE GOTO 510
430 IF STRIG(0)=0 THEN GOSUB 830:RETURN
440 BC=BC-1:BB=BB+1:IF BC=2 THEN BC=2:GOSUB 830:RETURN
450 GOTO 430
460 '
470 IF ABS((X2+8)-BX)<16 AND ABS(Y2-BY)<12 THEN BC=-13:BB=4 ELSE GOTO 560
480 IF STRIG(1)=0 THEN GOSUB 830:RETURN
490 BC=BC+1:BB=BB+1:IF BC=-2 THEN BC=-2:GOSUB 830:RETURN
500 GOTO 480
510 '♥♥♥♥♥ OVER HEAD KICK ♥♥♥♥♥
520 IF NOT(ABS(X1-BX)<10 AND ABS((Y1-16)-BY)<12 AND J1=1) THEN RETURN
530 GOSUB 830
540 BC=8:BB=10:O1=1:BX=BX-12:BY=BY+16:IF BY>136 THEN O1=0:RETURN
550 PUTSPRITE 1,(X1,Y1),15,3:RETURN
560 '
570 IF NOT(ABS(X2-BX)<10 AND ABS((Y2-16)-BY)<12 AND J2=1) THEN RETURN
580 GOSUB 830
590 BC=-8:BB=10:O2=1:BX=BX+12:BY=BY+16:IF BY>136 THEN O2=0:RETURN
600 PUTSPRITE 2,(X2,Y2),14,6:RETURN
610 '♥♥♥♥♥ ﾊﾝﾃｲ ♥♥♥♥♥
620 IF BX<17 AND BY>96 THEN PUTSPRITE0,(17,BY),11,0:GOSUB 840:GOTO 640
630 IF BX>232 AND BY>96 THEN PUTSPRITE0,(232,BY),11,0:GOSUB 840:GOTO 670 ELSE RE
TURN
640 '♥♥♥♥♥ GOAL ♥♥♥♥♥
650 Q1=Q1+1:GOSUB 700:IF Q1=15 THEN 720
660 GOTO 690
670 '
680 Q2=Q2+1:GOSUB 700:IF Q2=15 THEN 760
690 FOR I=0 TO 500:NEXT:GOTO 20
700 '♥♥♥♥♥ ﾋｮｳｼﾞ ♥♥♥♥♥
710 LOCATE 3,0:PRINTUSING"2P  ##           1P  ##";Q2;Q1:RETURN
720 '♥♥♥♥♥ ENDING ♥♥♥♥♥
730 FOR I=0 TO 700:NEXT I
740 PUTSPRITE 1,(200,136),15,9:PUTSPRITE 0,(213,130),11,8:PUTSPRITE 2,(27,136),1
4,10
750 GOTO 790
760 '
770 FOR I=0 TO 700:NEXT I
780 PUTSPRITE 1,(200,136),15,10:PUTSPRITE 0,(40,130),11,8:PUTSPRITE 2,(27,136),1
4,9
790 PUTSPRITE 3,(0,0),0:Q1=0:Q2=0
800 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
810 IF STRIG(0) THEN 1090 ELSE 790
820 '♥♥♥♥♥ SOUND ♥♥♥♥♥
830 SOUND 1,2:SOUND 12,10:SOUND 13,1:SOUND 8,&H10:SOUND 7,&HFE:RETURN
840 SOUND 6,55:SOUND 12,10:SOUND 13,1:SOUND 8,&H10:SOUND 7,&HF7:RETURN
850 '♥♥♥♥♥ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ♥♥♥♥♥
860 SCREEN 1,2:WIDTH 32:KEY OFF:COLOR 15,4,4:Q1=0:Q2=0
870 FOR A=&H180 TO &H2D7:VPOKE A,VPEEK(A) OR VPEEK(A)/2 OR VPEEK(A)/4:NEXT A
880 '♥♥♥♥♥ READ SPRITE DATA ♥♥♥♥♥
890 RESTORE 1200
900 FOR I=0 TO 10:A$=""
910   FOR J=0 TO 31:READ B$
920   A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT J
930  SPRITE$(I)=A$
940 NEXTI
950 '♥♥♥♥♥ CHR DATA READ ♥♥♥♥♥
960 READ A$,B$,C$:IF A$="" THEN 1090
970 FOR A=0 TO 7
980  B=VAL("&H"+MID$(B$,A*2+1,2))
990  C=VAL("&H"+A$):VPOKE BASE(7)+C*8+A,B
1000 NEXT A
1010 VPOKE BASE(6)+INT(C/8),VAL("&H"+C$)
1020 GOTO 960
1030 '♥♥♥♥♥ SCREEN SET ♥♥♥♥♥
1040 CLS
1050 LOCATE 1,12:PRINT"ᴗᴗᴗ";SPC(25);"ᴗᴗᴗ"
1060 FOR I=0 TO 5:LOCATE 1,13+I:PRINT"ᴗ";SPC(29);"ᴗ":NEXT I
1070 FOR I=0 TO 2:LOCATE 0,19+I:PRINT STRING$(32,"♠"):NEXT I
1080 GOTO 20
1090 '♥♥♥♥♥ TITLE ♥♥♥♥♥
1100 CLS:FOR I=0 TO 2:PUTSPRITE I,(0,0),0:NEXT I
1110 DATA"♠♠♠ ♠♠♠ ♠♠♠ ♠♠♠ ♠♠♠ ♠♠♠ "
1120 DATA"♠ᴗᴗᴗᴗ♠ᴗ♠ᴗ♠ᴗ♠ᴗ♠ᴗ♠ᴗ♠ᴗᴗᴗᴗ♠ᴗ♠ᴗ"
1130 DATA"♠♠♠ ♠ᴗ♠ᴗ♠ᴗ ᴗ♠ᴗ ᴗ♠♠♠ ♠♠ ᴗ"
1140 DATA" ᴗ♠ᴗ♠ᴗ♠ᴗ♠ᴗ♠ ♠ᴗ♠ ♠ᴗᴗᴗ♠ᴗ♠ "
1150 DATA"♠♠♠ᴗ♠♠♠ᴗ♠♠♠ᴗ♠♠♠ᴗ♠♠♠ ♠ᴗ♠ᴗ"
1160 DATA" ᴗᴗᴗ ᴗᴗᴗ ᴗᴗᴗ ᴗᴗᴗ ᴗᴗᴗ ᴗ ᴗ"
1170 RESTORE 1090:FOR I=3 TO 8:READ T$:LOCATE 4,I:PRINT T$:NEXT I
1180 LOCATE 9,13:PRINT"PUSH SPACE KEY"
1190 IF STRIG(0) THEN 1030 ELSE 1190
1200 '♥♥♥♥♥ SPRITE DATA ♥♥♥♥♥
1210 DATA 00,03,0F,1F,3F,3F,7F,7F,7F,7F,3F,3F,1F,0F,03,00, 00,C0,F0,F8,FC,FC,FE,
FE,FE,FE,FC,FC,F8,F0,C0,00
1220 DATA 03,07,0F,0D,1D,1F,0F,07,00,06,0E,0E,0F,00,05,05, F0,F8,FC,FC,FC,FC,FC,
F8,00,D8,E8,E8,18,00,F8,F8
1230 DATA 03,07,0F,0D,1D,1F,0F,07,00,07,0F,EF,EF,F0,F9,01, F0,F8,FC,FC,FC,FC,FC,
F8,00,78,7C,DC,C0,00,F8,F8
1240 DATA 00,00,00,00,00,0C,3E,7F,E7,FF,FF,FF,FF,FF,7F,3E, 7E,7E,3E,3E,3E,06,3A,
78,78,7A,3A,5B,6B,77,73,32
1250 DATA 0F,1F,3F,3F,3F,3F,3F,1F,00,1B,17,17,18,00,1F,1F, C0,E0,F0,B0,B8,F8,F0,
E0,00,60,70,70,F0,00,A0,A0
1260 DATA 0F,1F,3F,3F,3F,3F,3F,1F,00,1E,3E,3D,03,00,1F,1F, C0,E0,F0,B0,B8,F8,F0,
E0,00,E0,F0,F7,F7,0F,9F,80
1270 DATA 7E,7E,7C,7C,7C,60,5C,1E,1E,5E,5C,DA,D6,EE,CE,4C, 00,00,00,00,00,30,7C,
FE,E7,FF,FF,FF,FF,FF,FE,7C
1280 DATA FF,1F,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, FF,F8,C0,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,00
1290 DATA 0F,00,DF,9F,9F,9D,9D,DD,5E,6F,4F,07,01,01,07,0F, F0,00,FB,F9,F9,59,59,
5B,BA,F6,F2,E0,80,80,E0,F0
1300 DATA 0F,1F,3F,3F,3D,3D,3F,1F,00,5F,DF,DF,C0,1F,3E,3E, E0,F0,F8,F8,78,78,F8,
F3,0F,EE,EC,F0,00,F0,F8,F8
1310 DATA 00,47,1F,3F,BF,3C,3B,17,07,5B,DC,DF,C0,1F,3E,3E, 02,E0,F8,FC,FC,0D,F0,
FC,FE,0E,F6,F4,00,F0,F8,F8
1320 '
1330 DATA 80,FF00FF00FF00FF00,C2
1340 DATA 88,55AA55AA55AA55AA,FE,,,
```

★僕が「英検用の写真を撮りに行かないと一」と言っていたら，母は「取ってきてあげようか」と言いました。のんきな家族だと思いません？（鹿児島市・**武中3502番15才**）……**【つぐ美：ほのぼのとしていいですね。】**

MSX/MSX2用

でんわくん



渋谷　恵太

こじつけストーリー

主人公(その名をでんわくんという)は，どういうわけか知らないが電話をかけたくなった。そのとき，たまたま主人公は電話をかける金がなかった。彼は，金が落ちていないかあたりを捜しはじめた。そこには，どういうわけか知らないが，子供のころ喜んで買った超合金ロボのようなヤツがいた。彼は逃げた。理由もないのに。逃げる彼を発見したロボットは，彼を追いかける。理由もないのに。

ロボット「おまえ，なぜ逃げる！」

主 人 公「おまえはなぜ，私を追うのだ！」

ロボット「おまえが逃げるからだ！」

ラクチン操作

あなたは主人公を操作します。カーソル・キーの[←]を押すと左，[→]を押すと右に自分が動きます(当たり前だ)。ハシゴを登りたいときはカーソル・キーの[↑]，おりたいときは[↓]を押せばよいのです。

操作も簡単ですがルールはそれ以上に簡単です。まず歩きまわってかくれキャラの電気をつけます。余談ですが白熱電球ですよ，これ。そうすると10円銅貨が画面上に現れます。単純な人は，「ははーん，この10円を拾って画面左上の赤デンワのところに行けばいいんだろー」と，ここで思考を打ち切るのですが，それは思考回路の短絡（ショート）です。

日本の電気の大部分はいまだに石油による火力発電にたよっています。今は石油は安定した供給が得られますが，今後の中東情勢は予断を許しません。石油に代わるエネルギーとしては原子力があげられますが，ウランを使っている限りこれも無限のエネルギー源とはいえないでしょう。

余談ばかり書いてしまいましたが，ようするに10円を拾ったあと，そのまま電話のところへ行かずに電気を消してから行けということです。省エネ，省エネ。そうやって電話のところへ行くと面クリアです。あんまり説明する内容が少ないので，よけいなことばっかり書いてしまったわい。

プログラムについて

これもとりたてていうことはありません。オールＢＡＳＩＣです。最近の傾向からするとやや短めで全部で1100行です。しかも１行の長さも短めなので，打ち込むのにそれほど苦労しなくてすむでしょう。

メイン・ルーチン内のＩＦ文排除に力を入れましたが，どうしても五つ残ってしまいました。残念です。おかげさまでスピードはあんまり速くありませんが，頭にきてクッションを引き裂いたり，ソファーを投げるほどではないと思います。

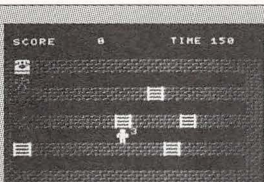
改造

タイムが少なすぎるとコボすノロマな人達は，タイムの初期値を増やせばいいんじゃないんですか？

おわりに

このゲームには終わりはありません。なぜなら，面をランダムで作っているからです。500点を超せば上級者でしょう。どこか物足りないような気がするゲームですが，87年5月号109ページの『２レンジャー』というゲームよりは，はるかにおもしろいでしょう(自分の作品)。

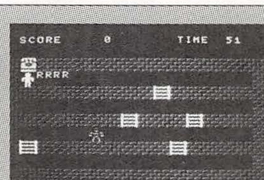
それではみなさん　さようなら。



▲《写真１》ゲーム・スタート！中央にいる人間を動かして電話をかけよう

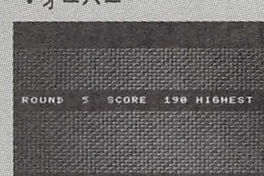
▼《写真２》電球にふれると10円玉が現れます。10円を取って再び電球へ…





▲《写真３》みごとに電話をかけることができました。ラウンド・クリア

▼《写真４》敵にぶつかるか，タイムがなくなるとゲーム・オーバー



★ただ今ＯＦコーナーでは「ワギャン！子クラブ」の会員を募集しています。どしどし応募してください。(大阪府豊中市・**森小路のバカ息子の友達Ｆ14才**)……**【影：みんなでだまっている静寂石クラブってのはどうだ？】**

でんわくんのプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ｼｮｷ●●
20 SCREEN 1,2,0:KEY OFF:WIDTH 32:DEFINT A-Z:AIDS=RND(-TIME):COLOR 15,1,1
30 DEFFNA(X,Y)=VPEEK(&H1800+X+Y*32):ONSPRITE GOSUB 580
40 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ｷｬﾗ●●
50 FOR A=0 TO 1:B$="":FOR B=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
60 NEXT B:SPRITE$(A)=B$:NEXT A
70 FOR A=0 TO 13:A$="":READ A$
80 B=ASC(A$)*8:FOR C=B TO B+7:READ B$:VPOKE C,VAL("&H"+B$):NEXT C,A
90 VPOKE &H200C,&H81:VPOKE &H200D,&HD1:VPOKE &H200F,&HC1:GOTO 680
100 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ｶﾞﾒﾝ●●
110 SC=0:KC=3:RO=1
120 LOCATE 26,1:PRINT "150":PUTSPRITE 0,(0,208):FOR A=0 TO 3000:NEXT
130 FOR A=4 TO 21:LOCATE 0,A:PRINT STRING$(32,120):NEXT
140 FOR A=6 TO 18 STEP 4
150 LOCATE 2,A:PRINT STRING$(28,32):LOCATE 2,A+1:PRINT STRING$(28,32):NEXT
160 LOCATE 2,4:PRINT "hi":LOCATE 2,5:PRINT "jk"
170 FOR A=1 TO 5:C(A)=INT(RND(1)*14)*2+2:NEXT
180 IF (C(1)=C(2))AND(C(3)=C(4))THEN 170
190 RESTORE 1100:FOR A=1 TO 5:READ B
200 LOCATE C(A),B:PRINT "qr":LOCATE C(A),B+1:PRINT "st":NEXT
210 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ﾍﾝｽｳｾｯﾃｲ●●
220 G1=INT(RND(1)*14)*2+2:H1=INT(RND(1)*4)*4+6
230 IF (G1=14 AND H1=14) OR (G1=2 AND H1=6) THEN 220
240 G2=INT(RND(1)*14)*2+2:H2=INT(RND(1)*4)*4+6:IF G1=G2 AND H1=H2 THEN 240
250 X=14:Y=14:E1=2:F1=6:T1=2:DE=0:TM=150
260 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),15,0:PUTSPRITE 1,(E1*8,F1*8),8,1
270 FOR A=3 TO 0 STEP-1:LOCATE 15,14:PRINT A:FOR B=0 TO 600:NEXT B,A
280 LOCATE 16,14:PRINT " ":SPRITE ON
290 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ﾒｲﾝ●●
300 ST=STICK(0):XX=((ST=7)-(ST=3))*2
310 X=X-XX*(X+XX>1 AND X+XX<30)
320 Y=Y+4*(ST=1 AND FNA(X,Y-2)=113)
330 Y=Y-4*(ST=5 AND FNA(X,Y+2)=113)
340 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),15,0
350 F1=F1+4*(FNA(E1,F1-2)=113 AND RND(1)<.4 )
360 F1=F1-4*(FNA(E1,F1+2)=113 AND RND(1)<.4 )
370 T1=T1*((FNA(E1+T1,F1)=120)*2+1):E1=E1+T1
380 PUTSPRITE 1,(E1*8,F1*8),8,1
390 IF DE=0 AND X=G1 AND Y=H1 THEN GOSUB 450
400 IF DE=1 AND X=G2 AND Y=H2 THEN GOSUB 480
410 IF DE=2 AND X=G1 AND Y=H1 THEN GOSUB 510
420 IF DE=3 AND X= 2 AND Y= 6 THEN GOSUB 530
430 TM=TM-1:LOCATE 26,1:PRINTUSING "###";TM:IF TM=0 THEN 580 ELSE 300
440 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ﾂｹﾙﾃﾞﾝｷ●●
450 PLAY "V1505L32CC+DD+EFF+GG+AB-B06C":LOCATE G1,H1:PRINT "p":DE=1
460 LOCATE G2,H2:PRINT "ab":LOCATE G2,H2+1:PRINT "cd":RETURN
470 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ﾄﾙｶﾈ●●
480 PLAY "V1506L32C05BB-AG+GF+FED+DC+C"
490 FOR A=H2 TO H2+1:LOCATE G2,A:PRINT "  ":NEXT:DE=2:RETURN
500 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ｹｽﾃﾞﾝｷ●●
510 PLAY "V1504L4C.":LOCATE G1,H1:PRINT " ":DE=3:RETURN
520 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ｾｲｺｳ●●
530 LOCATE 4,6:PRINT "RRRR":FOR A=0 TO 10:PLAY "V15L3204CR64":NEXT
540 LOCATE 26,1:PRINT SPC(3)
550 FOR A=SC TO SC+TM:LOCATE 8,1:PRINTUSING "#####";A:NEXT
560 SC=SC+TM:RO=RO+1:RETURN 120
570 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ｼｯﾊﾟｲ●●
580 SPRITE OFF:PLAY "V15L1604C03BAGFEDC":KC=KC-1
590 IF PLAY(0) THEN 590 ELSE IF KC<>0 THEN 120
600 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ｺﾞﾘﾝｼﾞｭｳ●●
610 PUTSPRITE 0,(0,208):LOCATE 2,1:PRINT SPC(28)
620 FOR A=4 TO 19:LOCATE 0,A:PRINT STRING$(32,120):NEXT
630 FOR A=10 TO 12:LOCATE 1,A:PRINT SPC(30):NEXT
640 LOCATE 2,11:PRINTUSING "ROUND###  SCORE#####";RO;SC
650 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 23,11:PRINT "HIGHEST"
660 FOR A=0 TO 7000:NEXT
670 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ﾀｲﾄﾙ●●
680 CLS:A$="DENWAKUN":FOR A=1 TO 8
690 LOCATE 12,11:PRINT LEFT$(A$,A):PLAY "V15L32N"+STR$(INT(RND(1)*40)+8)
700 IF PLAY(0) THEN 700 ELSE NEXT
710 FOR A=0 TO 2000:NEXT
720 A$="HIT SPACEKEY":FOR A=1 TO 12
730 LOCATE 10,13:PRINT LEFT$(A$,A):PLAY "V15L32N"+STR$(INT(RND(1)*40)+8)
740 IF PLAY(0) THEN 740 ELSE NEXT
750 IF NOT STRIG(0) THEN 750
760 CLS:LOCATE 2,1:PRINT "SCORE      0":LOCATE 21,1:PRINT "TIME":GOTO 110
770 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
780 '●●●●●●●●●●●●DATA   ZONE●●●●●●●●●●●●●
790 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
800 'ｼﾞﾌﾞﾝ
810 DATA 03,07,07,07,03,1F,3F,37
820 DATA 37,37,07,06,06,06,06,06
830 DATA 80,C0,C0,C0,80,F0,F8,D8
840 DATA D8,D8,C0,C0,C0,C0,C0,C0
850 'ﾃｷ
860 DATA 01,02,00,03,01,38,37,45
870 DATA 70,73,01,06,06,0C,0C,0C
880 DATA 80,40,00,C0,80,1C,EC,42
890 DATA 0E,CE,80,60,60,30,30,30
900 'ｵｶﾈ
910 DATA a,07,17,3D,7D,7D,ED,DD,DF
920 DATA b,E0,F8,1C,5E,5E,57,1B,FB
930 DATA c,DF,D8,EF,6F,77,38,1F,07
940 DATA d,FB,1B,F7,F6,EE,1C,F8,E0
950 'ﾃﾞﾝﾜ
960 DATA h,3F,7F,76,76,07,3E,78,79
970 DATA i,FC,FE,6E,6E,E0,7C,16,9E
980 DATA j,78,7E,7F,7F,00,7F,7F,7F
990 DATA k,1E,7E,FE,FE,00,FE,F6,FE
1000 'ﾃﾞﾝｷ
1010 DATA p,18,1E,18,3C,42,4A,42,3C
1020 'ｶﾍﾞ
1030 DATA x,00,FE,EA,D4,00,EF,AE,4D
1040 'ﾊｼｺﾞ
1050 DATA q,C0,FF,FF,C0,C0,FF,FF,C0
1060 DATA r,03,FF,FF,03,03,FF,FF,03
1070 DATA s,C0,FF,FF,C0,C0,FF,FF,C0
1080 DATA t,03,FF,FF,03,03,FF,FF,03
1090 'ｱﾄ ﾋﾄｲｷ
1100 DATA 8,12,12,16,16
```

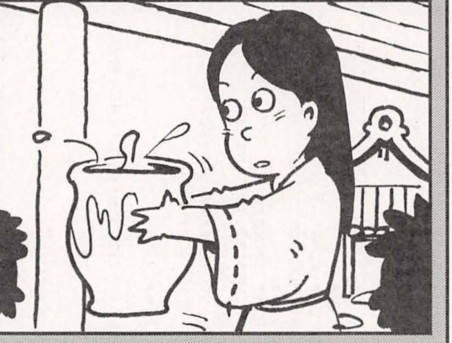
MSX

★僕の友人K君は長野県から電車ではるばる秋葉原へでかけたにもかかわらず500円のノーブランド・ディスクを1セット買ってきただけだった。(長野県諏訪市・4/3πy³14才)……【編：ご苦労さまでした。】

MSX/MSX2用

聖水（せいすい）

YANAGI



物語

今からずっと昔……，いやずっと未来のことだったかもしれない。大陸の奥のそのまた深くにその国はあった。そこでは絶えることなく戦争が続いていた。そんな時代(とき)，１人の女が現れ，その国のはずれにある塔に不思議な水が入った壺(つぼ)を置いた。すると戦乱はおさまり，その国は平和な国になった。人々はその水を〝聖水〟とよび，それの置いてある塔を〝聖なる塔〟とよんだ。以来百数十年間，まわりの国では戦争が続いていたが，その国は平和そのものであった。

ところが，その国に内乱が起こった。誰かが聖水を本来あるべきところから動かしてしまったらしい。女の血をひく少女テラは，この国に再び平和をもどさんと，聖なる塔へと向かった。

内容

テラを動かし，赤い壺に聖水を返してください。

遊びかた

カーソル・キーの←→でテラを左右移動，↓でその場で方向転換，↑で目の前のブロックの上に飛び乗れます。下にいくときはブロックのすき間から落ちます。ちなみに，敵や壺の上にも乗れます。

スペース・キーでブロックを作ったり，消したりできます。ただし，H.P.（ヒット・ポイント）が減ります。

ゲームがはじまったとき，一番上にある緑の壺の中に水が入っています。水の入った壺のとなりでスペース・キーを押すと，壺の水が下にこぼれます。このとき水が別の壺に当たれば，その壺の中に水が入ったことになります。このようにして水を赤い壺に入れれば面クリアです。壺はある程度押せます。

テラは敵に触れるか，H.P.が0になるか，水を壺以外のところにこぼすと１人減ります。

プログラム

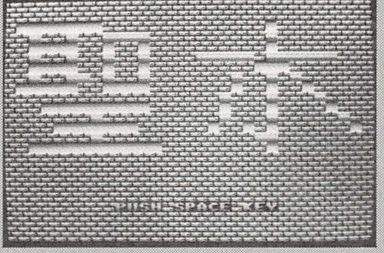
きれいとはいえません。思ったより長くなってしまいました。ちなみにMSX特有のスプライトは使っていません。

面データは１面につき１行です。１行の前半はブロック・パターン，後半は壺の座標を表していて，一番はじめのが水の入った壺，最後が赤い壺のデータです。

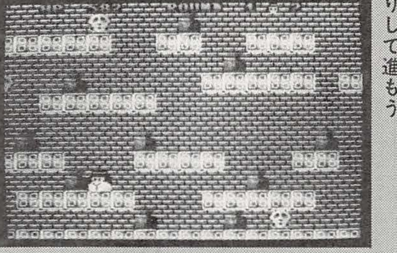
参考

'86年７月号　がんばれトコちゃん
'87年11月号　弁天恋歌　など

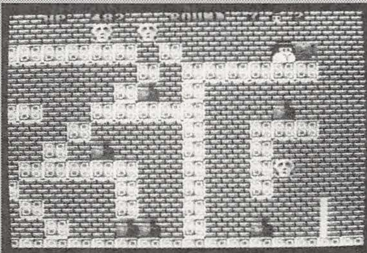
★　　　★



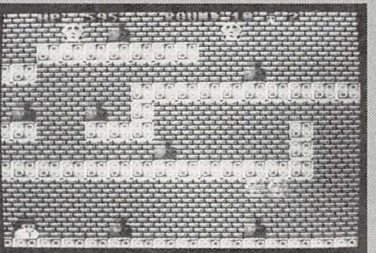
◀《写真1》タイトル画面。グラデーションがとてもきれいです



◀《写真2》ゲーム・スタート!!つぼを動かしたりブロックを作ったりして進もう



◀《写真3》しまった！水をこぼしてしまった。１人減ります



◀《写真4》10面は敵の攻撃をよけることも苦しいぐらいだゾ!!

★見城先生！今度萩の月を通信販売してもらったらどうですか？（神奈川県平塚市・鈴井慎一12才）……【見城：賛成！賛成!! いやー，そうなれば弟も妹もよろこぶだろうなー！影：と言って自分が一番よろこんでいるくせに。】

```
10 CLEAR1000:DEFINT A-Z:DIM CH$(10),MU$(7):GOSUB 970:WIDTH32:RESTORE 860
20 C$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):FOR I=0 TO 10:READ A$,B$:CH$(I)=A$+C$+B$:NEXT
30 FOR I=0 TO 7:READ MU$(I):NEXT:ON INTERVAL=133 GOSUB 280:GOTO 160
40 HP=600:JX=2:JY=21:SF=0:MH=1:N=1:M=1:LOCATE JX,JY:PRINT CH$(1);:X(0)=0
50 X(1)=30:X(2)=30:Y(0)=1:Y(1)=1:Y(2)=21:FOR J=0 TO 2:TT(J)=INT(RND(J)*2)+1
60 TH(J)=0:TM(J)=1:LOCATE X(J),Y(J):PRINT CH$(8+TT(J));:NEXT:INTERVAL ON:MI=0
70 '●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
80 I=I MOD 3:GOSUB 370:GOSUB 490:HP=HP+(I=1):GOSUB 250:I=I+1
90 ON SF+1 GOTO 80,110,210
100 '●●●●●●●●●● YARARETA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
110 INTERVAL OFF:PLAY"S0M10000L1604BAG#FEDC03BL4A.AA8A.04C03B8BA8AG#8A302C2"
120 GOSUB 270:JN=JN-1:IF JN THEN 310 ELSE LOCATE 11,11:PRINT "GAME OVER";
130 '●●●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
140 FOR I=0 TO 3000:IF STRIG(0) THEN I=3000:NEXT ELSE NEXT
150 '●●●●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
160 CLS:JN=3:RO=1:FOR I=0 TO 1:RESTORE 890:LOCATE 1,I+1
170 FOR J=0 TO 6:READ A$,B$:PRINT:IF I THEN PRINT B$ ELSE PRINT A$
180 FOR K=0 TO 100:NEXT:NEXT:NEXT:RESTORE 760:A=RND(-TIME)
190 LOCATE 10,20:PRINT "PUSH SPACE KEY";:IF STRIG(0) THEN 300 ELSE 190
200 '●●●●●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
210 FOR I=0 TO 2:LOCATE X(I),Y(I):PRINT CH$(0);:NEXT:RO=RO+1:LOCATE 11,11:R=R+1
220 INTERVAL OFF:PRINT "NICE CLEAR";:PLAY"S0M100004L16AB05CD04B05CDECDEFE2"
230 GOSUB 270:FOR I=0 TO 999:NEXT:IF R>9 THEN R=0:RESTORE 760:GOTO 300 ELSE 300
240 '●●●●●●●●●● SUB. ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
250 LOCATE 4,0:PRINTUSING"HP  ###";HP;:IF HP<1 THEN SF=1:RETURN ELSE RETURN
260 LOCATE 15,0:PRINTUSING"ROUND ## よ #";RO;JN-1;:RETURN
270 IF PLAY(0) THEN 270 ELSE RETURN
280 PLAY "t108sm8000"+MU$(MI):MI=MI+1+(MI=7)*8:RETURN
290 '●●●●●●●●●● GAMEN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
300 READ A$,B$:BL=LEN(B$)
310 CLS:A=0:B=BL:FOR I=0 TO 31:VPOKE 6880+I,212+A:A=1-A:NEXT:FOR I=0 TO 10
320 D$=BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4))):D$=STRING$(16-LEN(D$),"0")+D$
330 FOR J=0 TO 15:IF VAL(MID$(D$,J+1,1))THEN LOCATE J*2,I*2+1:PRINT CH$(3);
340 NEXT J,I:FOR I=1 TO B:A=ASC(MID$(B$,I,1))-40:C=4-(I=1)-(I=B)*2
350 LOCATE(A MOD 16)*2,INT(A/16)*2+1:PRINT CH$(C);:NEXT:GOSUB 260:GOTO 40
360 '●●●●●●●●●● TEKI IDO ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
370 A=&H1800+X(I)+Y(I)*32:T=8+TT(I):IF TT(I)=1 THEN GOSUB 430:GOTO 390
380 GOSUB 410:IF F THEN GOSUB 430
390 LOCATE X(I),Y(I):PRINT CH$(0);:X(I)=X:Y(I)=Y:LOCATE X,Y:PRINT CH$(T);:RETURN
400 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
410 X=X(I)+TM(I)*2:Y=Y(I)+TH(I)*2:P=VPEEK(&H1800+X+Y*32)
420 F=(P>200)+(X<0)+(X>31)+(Y<0)+(Y>23):RETURN
430 A=(JX-X(I)):B=(JY-Y(I)):C=SGN(A):D=SGN(B):E=ABS(A):F=ABS(B):G=(E>F):H=(E<=F)
440 C=C+(C=0):D=D+(D=0):TM(I)=-C*G:TH(I)=-D*H:GOSUB 410:IF F=0 THEN RETURN
450 TM(I)=-C*H:TH(I)=-D*G:GOSUB 410:IF F=0 THEN RETURN
460 TM(I)=C*G:TH(I)=D*H:GOSUB 410:IF F=0 THEN RETURN ELSE TM(I)=C*H:TH(I)=D*G
470 GOSUB 410:IF F THEN TM(I)=0:TH(I)=1:X=X(I):Y=Y(I):RETURN ELSE RETURN
480 '●●●●●●●●●● YOU ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
490 A=&H1800+JX+JY*32:IF VPEEK(A)>235 THEN SF=1:RETURN
500 IF VPEEK(A+64)=32 THEN Y1=JY+2:X1=JX:GOTO 570
510 IF N AND STRIG(0) THEN 700
520 N=1:S=STICK(0):IF S=5 AND M THEN M=0:MH=-MH:GOTO 580 ELSE H=(S=7)-(S=3)
530 M=1:IF H THEN X1=JX+H*2:X2=JX+H*4:Y1=JY:GOSUB 660:MH=H:GOTO 550
540 IF (S=1)*(JY>1)*(VPEEK(A+MH*2)<>32)THEN X1=JX+MH*2:Y1=JY-2 ELSE RETURN
550 P=VPEEK(&H1800+X1+Y1*32):IF P>32 AND P<236 OR X1<0 OR X1>31 THEN 580
560 IF P>235 THEN SF=1
570 LOCATE JX,JY:PRINT CH$(0);:JX=X1:JY=Y1
580 LOCATE JX,JY:PRINT CH$(2+(MH=1));:RETURN
590 '●●●●●●●●●● WATER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
600 XY=JY+1:H=-(MH=-1):VPOKE &H1800+X2+XY*32+H,34+MH:L=0:J=XY+1
610 P=VPEEK(&H1800+J*32+X2):IF P=216 THEN LOCATE X2,J:PRINT CH$(5);:GOTO 640
620 IF P=224 THEN SF=2:GOTO 640 ELSE IF P<>32 THEN SF=1:GOTO 640
630 VPOKE &H1800+X2+H+J*32,34:VPOKE &H1820+X2+H+J*32,34:J=J+2:L=L+2:GOTO 610
640 B=&H1800+X2+XY*32+H:FOR J=0 TO L:VPOKE B,32:B=B+32:NEXT:RETURN
650 '●●●●●●●●●● PUSH BOTTLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
660 C=INSTR("リワた",CHR$(VPEEK(A+H*2))):IF C=0 OR X1<0 OR X1>31 THEN RETURN
670 IF VPEEK(A+H*4)<>32 OR VPEEK(A+H*4+64)=32 OR X2<0 OR X2>31 THEN RETURN
680 LOCATE X1,JY:PRINT CH$(0);:LOCATE X2,JY:PRINT CH$(C+3);:RETURN
690 '●●●●●●●●●● PUSH STRIG ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
700 H=MH:X1=JX+H*2:P=VPEEK(A+H*2):IF X1<0 OR X1>31 THEN RETURN
710 LOCATE X1,JY:IF P=32 THEN PRINT CH$(3);:N=0:HP=HP-6:GOSUB 250:RETURN
720 IF P=212 THEN PRINT CH$(0);:N=0:HP=HP-9:GOSUB 250:RETURN
730 X2=JX+H*4:IF P<>220 OR VPEEK(A+H*4)<>32 OR X2<0 OR X2>31 THEN RETURN
740 PRINT CH$(7-(H=1));:GOSUB 600:LOCATE X1,JY:PRINT CH$(0);:RETURN
750 '●●●●┌──┐┌──┐┌──┐┌──┐┌──┐┌──┐┌──┐┌──┐┌──┐┌──┐┌──┐● DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
760 DATA 0000F99C0000007D3E0000000000E3C600007C7C0000,0[Rょうワかオマメ
770 DATA 000039CE0000CE73000039CE00000000E73900000000,0MRuojそ、こモ
780 DATA 0000F3CF924900009E7992490000F3CF924900000000,/¥cからっミ
790 DATA 000060E0180007049180 0E00700380FC00000C00000,5Rあアぉ¥7
800 DATA 00009249F3CF000092499E79000092 49F3CF00000000,?rmそ・こモ
810 DATA 0000007C249000000000492400000000124800000000,3@o。せ=1さrミ
820 DATA 0000FC0000FC0080CF80009C00903C9004900480 0080,D^ゃtフホモ
830 DATA 000003C0000006600000 0FF000001E780 0003FFC0000,/MRoぉえーホノ1
840 DATA 000000447848835084608 4D0844800440300 38180000,;Nウそオホミモ
850 DATA 00003F80C00003FF0200CE040004FFFC000000000000,-Sliっモヘ
860 DATA "  ","  ",-ア,イウ,オエ,キカ,ヤ1,ヨラ,リル,レロ,ワン,゛゜,たち,つて,とな,にぬ,ねの,はひ,ふへ,ほま,みむ,めも
870 DATA o414cccc,o3ggo4c8c8c,18egegegeg,fgfgeee4,14g.e8g.e,gg8gg8e
880 DATA ge8g8o5ec,de8d8c8o4a8g
890 DATA"  ゃゃゃゃゃゃゃ            ゃ      ","   ゅ  ゅ  ゅゅゅゅ          ゅ      "
900 DATA"   ゃゃゃゃ  ゃ  ゃ          ゃ      ","   ゅ  ゅ  ゅ  ゅ    ゅゅゅゅゅ ゅゅゅゅゅゅ  "
910 DATA"   ゃゃゃゃ  ゃ  ゃ        ゃゃゃ      ","   ゅ  ゅゅ ゅ  ゅ      ゅ  ゅ ゅ     "
920 DATA"  ゃゃゃゃゃ  ゃゃゃゃ      ゃ  ゃ  ゃ   ","               ゅ  ゅ   ゅ   "
930 DATA"    ゃゃゃゃゃゃゃゃ     ゃ   ゃ    ゃ  ","          ゅ        ゅ  ゅ    ゅ "
940 DATA"     ゃゃゃゃゃゃゃ     ゃ  ゃ ゃ     ゃ","          ゅ         ゅゅ     "
950 DATA"   ゃゃゃゃゃゃゃゃゃゃゃ        ゃ  ","                 ",***
960 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
970 SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:DEFUSR=126:KEYOFF:A=USR(0):RESTORE 1080:FOR I=0 TO 7
980 READ A$:C(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:L=1100:K=0:LOCATE 5,10:A$="WAIT A MOMENT"
990 PRINT A$:FOR I=&H120 TO &H2DF:P=VPEEK(I):D=(P OR P/2 OR P/4):FOR J=0 TO 2
1000 VPOKE I+&H800*J,D:VPOKE I+&H2000+&H800*J,C(K):NEXT:K=K+1+(K=7)*8:NEXT:K=0
1010 Z=0:A=&H100:GOSUB 1030:Z=1:A=&H580:GOSUB 1030:Z=6:A=&H6A0:GOSUB 1030:Z=0
1020 A=&H2100:GOSUB 1030:A=&H2580:GOSUB 1030:Z=7:A=&H26A0:GOSUB 1030:RETURN
1030 FOR P=0 TO Z:READ D$(0),D$(1),F$:F=VAL("&H"+F$)
1040 K=K+1:C=0:GOSUB 1060:IF K=5 OR K=6 OR K=14 OR K=17 THEN 1040
1050 IF C=F THEN NEXT:L=L+10:RETURN ELSE BEEP:PRINT"  DATA ERROR IN";L:END
1060 FOR B=0 TO 1:D$=D$(B):FOR I=0 TO 15:D=VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
1070 FOR J=0 TO 2:VPOKE A+&H800*J,D:NEXT:A=A+1:C=C+D:NEXT:NEXT:RETURN
1080 DATA A0,A0,A0,90,90,80,80,80
1090 '●●●●┬──┬──┬──┬──┬──┬──┬──┬──  ┬──┬──┬──┬──┬──┬──┬──┬──
1100 DATA EFAFEF00FEFAFE00EFAF170F1E3C7D7C,7C7C7C7C7C7D7C7C1010E0F0797C7C7C,1058
1110 DATA 1F0F1F3F7FF8F8F8FCF8FCFEFE039393,FC1F3F7F7F5F2F0307FC76AFDFDFDFDF,1295
1120 DATA F8F0F8FCFE1F1F1F3F1F3F7F7FC0C9C9,3FF8FCFEFEFAF4C0E03F6EF5FBFBFBFB,166F
1130 DATA 7F80BCA2A2A29E80FE013D4545457901,9EA2A2A2BC807F7F794545453D01FEFE,F84
1140 DATA 3F1F0F070F3F7FF8FCF8F000F0FCFEC0,E2E0E2FEFEFC7F1F470747FF00FFFEF8,138A
1150 DATA 010787CFEFEFEF10BCBEBE1FE01FBF1F,EFEFEFEFCF870301 1FBF1F1F1FBEBEBC,10F8
1160 DATA 3D7D7DF8F8F8FD0780C0E1F308F7F7F7,F8FDF8F8F87D7D3DF7F7F7F7F3E1C080,1828
1170 DATA 090B151BF5816F55214B65B6F704B4AA,7B7E515AA4911A1F4BBB6B77BB4EBCF0,E0D
1180 DATA F71F3F397161E37FEFF8FC9C8E86C6FE,BE1F0A4ECF271B107DF85072F3E4D808,115D
1190 DATA FFFFFFFFFFFF00FFFFFFFFFFFFFFFFFF,813C817E5A5A7E3C101038FE38101000,13C9
1200 DATA F0404040F0404040F04074707F747470,7F7474707F7474700F0474707F747470,DC7
1210 DATA 1FA414101F1B1B1B1FA414101F1B1B1B,1BF1F1F1FEFEFEFE1BF1F1FCFCFCFCFC,107D
1220 DATA FBF4F4F5F5F7F7FEF0F6F6F8F8F9F9FE,F9F9F8F8F6F6FFE0F7F7F5F5F4F4FEE0,1EC0
1230 DATA 3F2424C03F3424322FC4C440CFC4C420,2E49292C2C2CC4C0C806C6C65CC0C4C0,E2C
1240 DATA 9F8484609F9484988F6464406F646486,8E4383868686646 0620C6C6656606460,E0E
1250 DATA 3F343430343C2CC23F34242E92292928,2020C0C0CFC4C4C0C828C8C6C6C4C4C0,E69
1260 DATA 3F34343E2E2929823F343430022C2C2C,C828C826C6C4C4C02020C0C0CFC4C4C0,D07
1270 DATA 6F646460F84684806F6464606AA68480,8F848480F84664608A85878A8A866460,F91
1280 DATA F0F4F4F0F1F4F4F0F0E4E4E0E1E4E4E0,E0F4F4E0F0F4B4E0E0B4F4E0B1B4B4E0,1C33
1290 DATA 64842636A6B64EF0F0E0A0B030208060,F1A441B1B1B1B1B1AFA4A4A0AFA4A4A0,12A7
```

★私は知っている。つぐ美さんが芸能界にスカウトされそうになったことを。(栃木県宇都宮市・**つぐ美13才**)……

【**つぐ美**：最近よくスカウトされるのよ。**影**：こないだなんか、ジャガー横田さんに声かけられてましたね。】

MSX

MSX2用

CRYSTAL STORY

クリスタル ストーリー

永山　治



◆STORY

ここは，砂漠の国「ぽこぺけ王国」です。この国はずっとぴんふ…じゃなかった，平和だったけれど，ある日突然，百年前に封じこめたはずの大魔王が復活してしまいました。そして，そのハクション大魔王は国王の１人娘であるセリナズナ姫をさらっていってしまいました。困りはてた国王は，村の庄屋どんのところへ相談に行きました。「庄屋どん，どうしたらええんじゃろ」「不思議な水晶玉の力を借りるんがええじゃ」というわけで，アミダくじで選ばれた勇士が水晶玉のある30の洞窟に向かうことになりました。

◆内　　容

何か変なストーリーが書いてあるけど，じつはこのゲームは「詰めペンゴ」（ベーマガ87年10，11月号のＶＧＧコーナー参照）なんです。作者のＳＰＲＥＡＭ−川島利文さんゴメンナサイ。まあ，要するに勇士を動かしてクリスタルを一列に並べれば良いのです。

◆遊びかた

ＲＵＮしてしばらく待っていると，じわじわっとタイトルがでてきます。ここで何かキーを押すとゲームがはじまります。コンティニューはⒸキーです。わくの下にラウンド数，ステップ数が表示され，一番左上に自分が表示されます。自分をカーソル・キーで動かしてステップ数以内でクリスタルを三つ縦か横（ななめはダメ）に並べればその面はクリアです。

クリアできなくなったり，ステップ数をこえたりしたときはⒼキーを押せばゲームが終わり，タイトルにもどります。自分は１人しかいません。ステップ数をこえてもゲームは終わりませんし，クリアもできません。

◆ルール

ベーマガ読者なら87年10月号のビデオゲーム・グラフティ（レコードじゃないよ）を見てもらえばわかると思いますが，一応ルールを説明しておきます。ブロックやクリスタルは普通に押せばすべっていっきます。前に何かあるときに押すとブロックは壊れますがクリスタルは動きません。ブロックを飛ばす，ブロックを壊す，クリスタルを飛ばすとそれぞれステップ数が一つ減ります。そしてステップがなくなる前にクリスタルを並べればよいのですが，外ワクにそって並べてはいけません（クリアできません）。

◆おまけについて

全面解き終わるとちょっとしたおまけゲームができます。２人用です。

◆詰めペンゴについて

ベーマガ87年11月号の詰めペンゴの問題は見城さんが絶対８手詰めだ！なんて言ってたけど７手で解けますよ。でもこんなことになるのはよくわかります。ひねりにひねってむずかしい面を作ろうとしたら簡単に解けてしまうことがほんとによくあるのです。このゲームに入っている30面はそんなことがないように友達にチェックしてもらったり，逆に友達の作った物を入れたりしました。こうすることで１人よがりの面も少なくなったと思います。それから，ベーマガ・ライターズの人たちをかたどった面が７面あります。捜してみてください。

●参　考

マイコンＢＡＳＩＣマガジン87年10月号ビデオゲーム・グラフティ

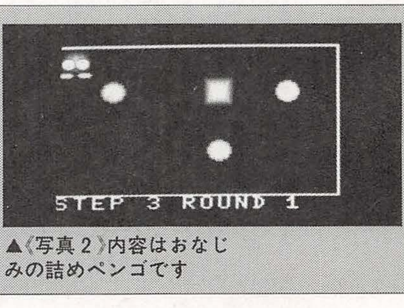
「詰めペンゴ」©ＳＰＲＥＡＭ−川島利文

《第１表》変 数 表

変数	内容
Ｉ，Ｊ，Ｋ	ループ用
Ａ＄，Ｂ＄	汎用
ＢＲ％	ブロック
ＣＲ％	クリスタル
ＭＹ％	自分
ＦＣ	コンティニュー用フラグ
Ｍ	面数
ＫＳ(,)	仮想画面
Ｘ，Ｙ	自分のＸ，Ｙ座標
Ｘ１，Ｙ１	増分
Ｓ１，Ｓ２	ステップ
ＳＸ( )，ＳＹ( )	水晶のＸ，Ｙ座標

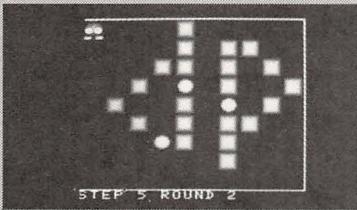


▲《写真１》７色に光輝く，タイトル画面です

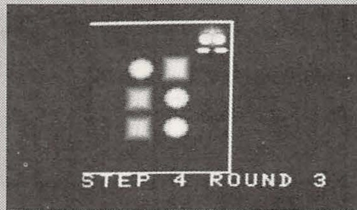


▲《写真２》内容はおなじみの詰めペンゴです

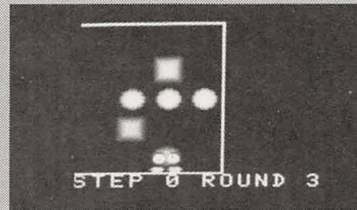
★バカヤロ～！スペハリで酔って悪いか！妖怪道中記で15コイン使っても２面に行けなくて悪いか！ゲーセンで昼の弁当食べたら悪いか！（山口県佐波郡・でっ歯の山根のアポ15才）……【編：いなおっているのがすごい！】



▲《写真３》２面はデンパ面です。30面まであります



▲《写真４》３面はこんな感じです。簡単そうでむずかしい



▲《写真５》でもこうやって並べると，クリアです

CRYSTAL STORYのプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●● SHOKI ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 SCREEN5,2,0:COLOR:COLOR15,1,1:OPEN"GRP:"AS#1:CLS:DEFINTA-Z:A=RND(-TIME)
30 DIMBR%(66),CR%(66),MY%(66),KS(14,11)
40 A$="330440550660770020030040050060070222555"
50 FORI=0TO12:FORJ=0TO2
60 A(J)=VAL(MID$(A$,I*3+J+1,1)):NEXT
70 COLOR=(I+2,A(0),A(1),A(2)):NEXT
80 '●●●●●●●●● CHR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
90 FORI=1TO3:FORJ=0TO66:READA$:L=VAL("&H"+A$):ON I GOSUB110,120,130
100 NEXTJ,I:GOTO 150
110  CR%(J)=L:RETURN
120 BR%(J)=L:RETURN
130 MY%(J)=L:RETURN
140 '●●●●●●●● 3 SHINSU ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
150 L=0:FORI=0TO2:FORJ=0TO2:D$(L)=RIGHT$(STR$(I),1)+RIGHT$(STR$(J),1)
160 L=L+1:NEXTJ,I
170 '●●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
180 COLOR=(15,0,0,0):SETPAGE1,0
190 DIMT0%(18),T1%(18),T2%(18),T3%(18)
200 CIRCLE(16,16),8:PAINT(16,16)
210 COPY( 8, 8)-(15,15)TOT0%:COPY(16, 8)-(23,15)TOT1%
220 COPY( 8,16)-(15,23)TOT2%:COPY(16,16)-(23,23)TOT3%
230 CLS:SETPAGE0,1:CLS
240 FORI=0TO1:FORJ=0TO3:READA$
250 FORK=1TOLEN(A$):L=VAL(MID$(A$,K,1))
260 XT=(I*4+K+1)*8:YT=(I*8+J+4)*8
270 IFL=4ORL=5THENLINE(XT,YT)-(XT+7,YT+7),(L-4)*15,BF:GOTO 330
280 ONL+1GOSUB290,300,310,320:GOTO 330
290 COPYT0%TO(XT,YT):RETURN
300 COPYT1%TO(XT,YT):RETURN
310 COPYT2%TO(XT,YT):RETURN
320 COPYT3%TO(XT,YT):RETURN
330 NEXTK,J,I
340 PSET(80,160),0:PRINT#1,"HIT ANY KEY"
350 '●●●●●●●● TITLE HYOJI ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
360 IFINKEY$<>""THEN360
370 COLOR=(15,0,0,0)
380 SETPAGE1,1
390 FORI=1TO7:FORJ=0TO10:COLOR=(15,I,I,I):NEXTJ,I
400 COLOR=(15,RND(1)*8,RND(1)*8,RND(1)*8)
410 A$=INKEY$:IFA$=""THEN400
420 IFA$="C"ORA$="c"THENFC=1ELSEFC=0:RESTORE1250:M=1
430 COLOR=(15,7,7,7)
440 '●●●●●●●● MEN READ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
450 SETPAGE0,0:CLS
460 T=0:IFFC=1THEN480
470 READ XM,YM,S1,MI$:XM=XM-1:YM=YM-1
480 FORI=0TOYM:FORJ=0TOXM-1STEP2:L=VAL(MID$(MI$,(I*(XM+1)+J)/2+1,1))
490 FORK=0TO1:KS(J+K,I)=VAL(MID$(D$(L),K+1,1))
500 IFKS(J+K,I)=2THENSX(T)=J+K:SY(T)=I:T=T+1
510 NEXT K,J,I
520 LINE(7,7)-(XM*16+24,YM*16+24),,B
530 LINE(8,8)-(XM*16+23,YM*16+23),0,BF
540 PSET(8,YM*16+25),0:PRINT#1,"STEP";S1;"ROUND";M
550 FORI=0TOYM:YN=I*16+8:FORJ=0TOXM:XN=J*16+8
560 ONKS(J,I)+1GOSUB570,580,590:NEXTJ,I:GOTO 610
570 RETURN
580 COPYBR%TO(XN,YN):RETURN
590 COPYCR%TO(XN,YN):RETURN
600 '●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
610 X=0:Y=0:S2=0:FS=0:FC=0:GO=0:KN=0
620 A$=INKEY$:IFA$="G"ORA$="g"THENGOSUB1060:GOTO360
630 IFFS<>0THEN760
640 S=STICK(0)+STICK(1):KEY(1)ON:IFS=0THEN730
650 X1=(S=3)*(X<XM)-(S=7)*(X>0):Y1=(S=5)*(Y<YM)-(S=1)*(Y>0)
660 SK=KS(X+X1,Y+Y1):XT=X+X1*2:YT=Y+Y1*2:IFSK=0THEN720
670 IFSK=2AND(XT<0ORXT>XMORYT<0ORYT>YM)THEN710
680 IFSK=2THENIFKS(XT,YT)<>0THEN710
690 X2=X+X1:Y2=Y+Y1:X3=X1:Y3=Y1:X1=0:Y1=0:FS=SK:FB=1:S2=S2+1
700 IFS2>S1THENGO=1ELSEPSET(8,YM*16+25),0:PRINT#1,"STEP";S1-S2
710 X1=0:Y1=0
720 LINE(X*16+8,Y*16+8)-(X*16+23,Y*16+23),0,BF:X=X+X1:Y=Y+Y1
730 COPYMY%TO(X*16+8,Y*16+8)
740 GOTO620
750 '●●●●●●●● BROCK OR CRISTAL ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
760 KS(X2,Y2)=0:XT=X2+X3:YT=Y2+Y3
770 IFXT<0ORXT>XMORYT<0ORYT>YMTHEN790
780 IFKS(XT,YT)<>0THEN790ELSE800
790 X3=0:Y3=0:FS=0:IFFB=1THENGOSUB990
800 FB=0:LINE(X2*16+8,Y2*16+8)-(X2*16+23,Y2*16+23),0,BF
```


★玉ねぎの水栽培に成功した。いやー，感動的だったな～。いいものですよ部屋の中に緑があるのも。(愛知県名古屋市・やっちゃん15才)……【影：玉ネギを育てるなんてエライ！今度はジャガイモに挑戦だ!!】

```
810 X2=X2+X3:Y2=Y2+Y3:KS(X2,Y2)=SK:IFSK=2THENGOSUB1030
820 IFSK=1THENCOPYBR%TO(X2*16+8,Y2*16+8):GOTO620ELSECOPYCR%TO(X2*16+8,Y2*16+8)
830 '●●●●●●●● HANTEI ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
840 IFFS<>0THEN760
850 IFGO=1THEN620
860 IFSX(0)=0ANDSX(1)=0ORSX(0)=XMANDSX(1)=XMTHEN620
870 IFSY(0)=0ANDSY(1)=0ORSY(0)=YMANDSY(1)=YMTHEN620
880 IFSX(0)=SX(1)ANDSX(1)=SX(2)ANDABS((SY(0)-SY(1))*(SY(1)-SY(2))*(SY(2)-SY(0)))
=2THEN910
890 IFSY(0)=SY(1)ANDSY(1)=SY(2)ANDABS((SX(0)-SX(1))*(SX(1)-SX(2))*(SX(2)-SX(0)))
=2THEN910ELSE620
900 '●●●●●●●● KANSEI ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
910 M=M+1:PLAY"T120S1M3000L8O5DE16E16DCDE16E16O6C4"
920 IFM<31THEN450
930 '●●●●●●●● ENDING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
940 CLS:PSET(64,32),0:PRINT#1,"CONGRATULATIONS!"
950 X=15:PSET(80,68),0:PRINT#1,"A             L"
960 A$=INKEY$:X=X-(A$="a")+(A$="l"):IFX=-1ORX=29THENPSET(96,96),0:PRINT#1,1-(X=-
1);"P WIN!"ELSECOPYMY%TO(X*8-8,64):COPYMY%TO(X*8+8,64):GOTO960
970 FORI=0TO1000:A$=INKEY$:NEXT:GOTO940
980 '●●●●●●●● BREAK SUB ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
990 FB=0:FORI=0TO7:FORJ=0TO50:NEXT
1000 LINE(X2*16+8+I,Y2*16+8+I)-(X2*16+23-I,Y2*16+23-I),0,B
1010 GOSUB1070:NEXT:SK=0:RETURN620
1020 '●●●●●●●● CRISTAL SUB ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1030 FORI=0TO2:IFSX(I)=X2-X3ANDSY(I)=Y2-Y3THENSX(I)=X2:SY(I)=Y2
1040 NEXT:RETURN
1050 '●●●●●●● SOUND SUB ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1060 PLAY"T150S7M200L64":FORI=80TO20STEP-5:PLAY"N"+STR$(I):NEXT:RETURN
1070 PLAY"T150S1M200L64":PLAY"N"+STR$(80-I*10):RETURN
1080 '●●●●●●● CHR DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1090 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,2200,0022,0000,
0000,3322,2233,0000,0200,4433,3344,0020,0200,5534,4355,0020,2300,6645,5466,0032,
2300,6645,5466,0032
1100 DATA 2300,6645,5466,0032,2300,6645,5466,0032,0200,5534,4355,0020,0200,4433,
3344,0020,0000,3322,2233,0000,0000,2200,0022,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,
0000,0000,0000
1110 DATA 0010,0010,7707,7777,7777,0077,8878,8888,8888,7088,9978,9999,9999,7098,
9A78,AAAA,AAAA,7098,9A78,BBBB,BABB,7098,9A78,CCBC,BACC,7098,9A78,CCBC,BACC,7098,
9A78,CCBC,BACC,7098
1120 DATA 9A78,CCBC,BACC,7098,9A78,CCBC,BACC,7098,9A78,CCBC,BACC,7098,9A78,BBBB,
BABB,7098,9A78,AAAA,AAAA,7098,9978,9999,9999,7098,8878,8888,8888,7088,7707,7777,
7777,0077,0000
1130 DATA 0010,0010,0000,0700,0000,0000,0000,7877,7077,0000,7700,8988,8788,0070,
8807,9A99,9899,0087,8907,ABAA,A9AA,0087,9D78,BCDD,DDBD,7098,DE78,DCEE,EEDE,70D8,
EF7D,EDFF,0FEF,70ED
1140 DATA EF7D,EDFF,FFEF,70ED,EF7D,ED0F,FFEF,70ED,DE78,DAEE,EEDE,70D8,8D07,99DD,
DD9D,0087,7700,8877,7787,0070,3303,7733,3373,0033,6634,3064,6634,3064,3303,0033,
3303,0033,0000
1150 '●●●●●●● TITLE DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1160 DATA 0514051400140514051405140144
1170 DATA 5234503425342234253455545544
1180 DATA 5014551405440114451450545514
1190 DATA 2534223423442534423422342534
1200 DATA 05140514051405140014
1210 DATA 22342534525450342534
1220 DATA 01144514515455140544
1230 DATA 25344234253422342344
1240 '●●●●●●● MEN DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1250 DATA 8,5,3,0000203600000000600000
1260 DATA 10,9,5,0030000340013330363110363033400233000003000000
1270 DATA 4,5,4,0023161600
1280 DATA 4,5,4,0066002300
1290 DATA 12,8,2,0000000443700300100300100443100600200300430000000
1300 DATA 6,7,3,000110063200360110000
1310 DATA 12,8,7,000000014040030310030310047310060310030353000000
1320 DATA 6,5,3,000070100220000
1330 DATA 10,7,3,00303321000003120100300060301001030
1340 DATA 14,12,4,00000001333411103331113203141033311133341100000001413150111110
0141111011111420000000
1350 DATA 6,6,5,000630000366000000
1360 DATA 12,12,4,000000101103101210033160010110010103000000000470000010000130000
3000004400
1370 DATA 6,5,6,111333211363121
1380 DATA 6,5,14,1444444444784444
1390 DATA 14,7,5,00000003034333423303333343103030633303436300000000
1400 DATA 8,5,6,14000020020000200000
1410 DATA 6,7,3,000000221000036000000
1420 DATA 14,10,5,00000005300103124010311101031140143000000611011033333333333333
30000000
1430 DATA 6,6,5,100006020060100000
1440 DATA 14,12,4,14134130310310031361003103100313423000000003343700333333043433
3033333303333330000000
1450 DATA 8,8,4,00000000003006000210006000000000
1460 DATA 12,12,3,00000000010000100002003010030000601003010000200301003000030000
3000000000
1470 DATA 12,11,4,00000011000011110014111303140000000021000011142114111103141700
0000
1480 DATA 12,11,5,000000000000000000000120000130040000003000002000000021000004000
0000
1490 DATA 14,7,5,0000000430303102030320101101440030101203000000000
1500 DATA 8,8,8,06000600003000200030000010001000
1510 DATA 14,12,6,00000000633140031060003334400300330044333000000000100000413041
63111111411141100000000
1520 DATA 8,5,9,001070000000008003310
1530 DATA 14,12,8,00000000000000600000000000000200100000006000000103000310000030
000000000300000000000
1540 DATA 14,12,8,000000000000006030040003010300301430044103000000000141400610030
0014030000100060140000
```

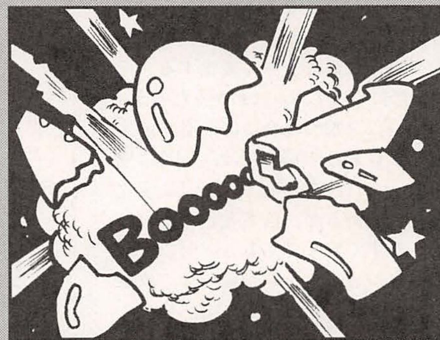
★ぼくの顔は〓マークにそっくりです。(神奈川県横浜市・**瀬戸康博13才**)……**【影：**ふーん！ということは，ハガキをださなくても君はベーマガに登場してるってわけか。こりゃあ私のＯＦ最多登場の記録もあぶないゾ!!**】**

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用

（※1500で動かすには1200用SP-5030BASICが必要です）

THE FIGHTER MZ

（ザ ファイター エムゼット）



BLACK Magician

Story

西暦2×××年，太陽系を制圧した人類は銀河系への制圧を開始した。

翌年，人類は宇宙人と遭遇した。人類はなんとかして友好関係を結ぼうと努力した。その宇宙人は，とても背が小さいが，かなりの科学力を持っていて，もし戦争でもしたら負けることは確実であったからだ。しかし，向こうははじめから友好関係を結ぶ気はなく，ついに人類初の宇宙戦争がはじまった。

3年後，人類は太陽系の$\frac{2}{3}$を敵に征服されてしまった。が，地球では敵より高性能の3機のコスモ・ファイターが完成した。

THE FIGHTER "MZ"

操作方法

[A][Z]で上下移動，スペース・キーでビームが撃てる。ビームには4段階あり，WEAPONの値によって異なる。WEAPONは敵を倒すと，ときどき出現する"£"を取るごとに1あがる。以下にビームの性能を示す。

第1段階：最初から自機に搭載されている。破壊力，貫通力，共に弱い。POWER1。

第2段階：貫通力がある。が，UFOだけである。POWER2。

第3段階：破壊力があり，イン石も壊す。が貫通力はない。POWER3。

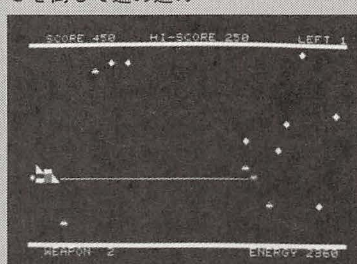
第4段階：破壊力，貫通力もある。UFO，イン石を貫き通す。POWER4。

ビームでやっつけられる物は限られていて，敵のPOWERをなくすため，何発も撃たなくてはならない場合があるから，気をつけてほしい。また，敵にやられるとWEAPONの値が10減るから了解してほしい。

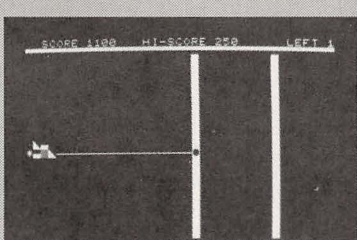
エネルギーはビームを撃つごとに10



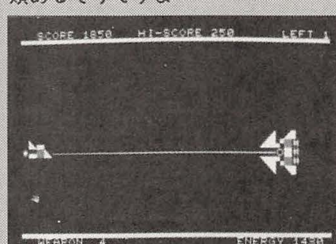
▲《写真1》タイトル画面。適当なキーを押してスタート！



▼《写真2》それ，ビーム発射！敵UFOを倒して進め進め



▲《写真3》おいおいこの壁どうすんの。動く目に2発当てるんだ



▼《写真4》でたなデカキャラ。5種類あるそうですよ

《第1表》変数表

変数	内容
A$	キー入力用
Y	自機Y座標
X( )	敵のX座標
Y( )	敵のY座標
T( )	パターンの座標
K( )	パターン
Z	パターンの順番
T	UFOの番号
EN	エネルギー
EG	その面のEN
PO	敵のパワー
I, J, A	雑用
HI	ハイスコア
SC	スコア
S	スクロール回数
W	WEAPON数
B	ビーム
B$	ビームキャラ
G	面数
MA	残りの自機
V	ビーム
C	カウンタ
L	敵のパターン
P, PP	PEEK用

★パソコンショップに行ったら，X68000が黒かった。ほしいと思った。それでXE-1PROを買って帰った。(大阪府大東市・赤影参上16才)……【影：家に帰って開けたら，かぼちゃだったりする，シンデレラ物語。】

減っていく。また，UFOを後ろに逃がしても減っていく（これは面が大きくなるにつれて，減る率も高くなる)。エネルギーがなくなると1機失ってしまう。

敵の動きは面によって変化する。それは実際にやってみればわかるだろう。敵がビームを撃つ場合には，必ず前兆があり，UFOの場合では，〝┤〞に変化する。また，ある面では〝←〞に変化する場合があるが，前者とのちがいはビームをすぐ撃ってくることだ。

UFOがビームを撃つ場合は，攻撃をしてもムダである。そして，自分の前に何があろうともビームを撃ってくるから，UFOの前にイン石があるからと安心しないでほしい。

自機がやられる場合は，敵のビームにやられる，エネルギーがなくなる，何かにぶつかる，のいずれかだ。

自慢点

アイデアがマンネリなものだから，こういうこと書いて宣伝しなくちゃネ。

やっぱり自慢できる点は，画面のスクロールとUFOが動く点だろう。

スクロールはマシン語でやっていて，ある部分だけを残してあとはスクロールさせている。

UFOの動きは，画面をスクロールさせても動いているという点がまず一つ目。これは今まで僕がやってみたBASICのゲームには見たことがなかったものだから，自慢できると思う。

二つ目は，面数によって動きがちがうという点。大きく動く物やワープしたりする物など，全7面でちがった動きをするということだ。

THE FIGHTER MZのプログラム・リスト

```
1 REM                          THE FIGHTER MZ!!
2 REM                          ショキ セッテイ
10 GOSUB 5000:GOTO 4500
20 GOTO 5100
99 REM                          FIGHTER ノ ウゴキ
100 GET A$:IF A$="" THEN 130
110 IF A$=" " THEN I=4:A=4:USR(62):GOTO 1000
120 CURSOR 0,Y:PRINT"          "
130 Y=Y+(A$="A")-(A$="Z"):Y=Y+(Y>21)-(Y<2)
140 CURSOR 0,Y:PRINT"      ":P=PEEK(53252+Y*40):PP=PEEK(53292+Y*40)
150 IF ((P<>222)*(P<>0))+((PP<>222)*(PP<>0))+(EN<0) THEN 4000
160 IF (P=222)+(PP=222) GOSUB 2600
199 REM                          SCROLL & METEOR
200 ON L GOTO 1300,1400,1500,1650,1700,1200,1200
210 USR($8000):S=S+1:IF K(Z)=-1 THEN C=38:L=7:GOTO 1200
220 IF T(Z)=S THEN C=38:L=6:GOTO 1200
250 IF RND(1)>.8-G/20 THEN CURSOR 38,RND(1)*20+2:PRINT"♦"
298 REM                          UFO ノ ウゴキ (-999)
299 REM                          MAIN
300 IF V>0 THEN 900
310 T=INT(RND(1)*5)+1:IF X(T)-S>3 THEN 330
320 X(T)=S+38:Y(T)=INT(RND(1)*20)+3:EN=EN-30*G:GOSUB 2200
330 CURSOR X(T)-S,Y(T):PRINT" "
340 IF RND(1)>.9 THEN V=5:CURSOR X(T)-S,Y(T):PRINT"┤":MUSIC"B0":GOTO 100
350 ON G GOSUB 400,410,420,430,450,460,480:IF V>0 THEN 100
360 CURSOR X(T)-S,Y(T):PRINTCHR$(96):GOTO 100
399 REM                          ブンキ
400 GOSUB 500:RETURN
410 GOSUB 600:RETURN
420 GOSUB 500:GOSUB 700:RETURN
430 IF RND(1)>.8 THEN GOSUB 800:RETURN
440 GOSUB 500:GOSUB 600:RETURN
450 GOSUB 500:GOSUB 500:GOSUB 500:GOSUB 700:RETURN
460 IF RND(1)>.8 THEN GOSUB 800:RETURN
470 GOSUB 500:GOSUB 700:GOSUB 700:RETURN
480 IF RND(1)>.8 THEN GOSUB 800:RETURN
490 IF RND(1)>.9 THEN CURSOR X(T)-S,Y(T):PRINT"←":V=3:MUSIC"E0":RETURN
495 GOSUB 500:GOSUB 500:GOSUB 700:GOSUB 700:RETURN
499 REM                          ジョウゲ ノ ウゴキ
500 Y(T)=Y(T)+SGN(RND(1)*3-1):Y(T)=Y(T)+(Y(T)>21)-(Y(T)<2)
510 RETURN
599 REM                          ゼンゴ ノ ウゴキ
600 Y(T)=Y(T)+SGN(RND(1)*3-1):Y(T)=Y(T)+(Y(T)>21)-(Y(T)<2)
610 X(T)=X(T)+SGN(RND(1)*3-1):IF X(T)-S<4 THEN X(T)=S+38:Y(T)=INT(RND(1)*20)+3
620 RETURN
699 REM                          イツ マエ ニ ススム
700 X(T)=X(T)-1:IF X(T)-S<4 THEN X(T)=S+38:Y(T)=INT(RND(1)*20)+3
710 RETURN
799 REM                          ワープ
800 MUSIC"G0":CURSOR X(T)-S,Y(T):PRINT"a":CURSOR X(T)-S,Y(T):PRINT" "
810 X(T)=INT(RND(1)*31)+8+S:Y(T)=INT(RND(1)*20)+3
820 CURSOR X(T)-S,Y(T):PRINT"a":CURSOR X(T)-S,Y(T):PRINTCHR$(96)
830 MUSIC"-G0":RETURN
899 REM                          テキ ノ BEAM
900 IF X(T)-S<6 THEN V=0:GOTO 100
910 V=V-1:IF V>0 THEN 100
920 MUSIC"-B0":FOR I=X(T)-S-1 TO 0 STEP-1:CURSOR I,Y(T):PRINT")";:NEXT
930 MUSIC"_C":FOR I=X(T)-S-1 TO 0 STEP-1:CURSOR I,Y(T):PRINT" ";:NEXT
940 IF (Y(T)=Y)+(Y(T)=Y+1) THEN 4000
950 CURSOR X(T)-S,Y(T):PRINTCHR$(96):GOTO 100
999 REM                          FIGHTER BEAM
1000 IF L=5 THEN 1110
1010 P=PEEK(53288+I+Y*40):IF (P=0)*(I<38) THEN I=I+1:GOTO 1010
1020 D=0:IF I=4 THEN 140
1030 I=I-1:MUSIC"_G0":FOR J=A TO I:CURSOR J,Y+1:PRINTB$(B):NEXT
1040 IF P=199 GOSUB 2000:SC=SC+50*G:GOSUB 2100:GOSUB 2300:D=1
1050 IF((P=68)*(B=3))+((P=68)*(B=4))GOSUB2000:SC=SC+10:GOSUB2100:IFB=4THEND=1
1060 IF P=74 THEN MUSIC"B0":PO=PO-B:IF PO<1 GOSUB2400:SC=SC+200:GOSUB2100:PU=2
1070 IF (P=71)+(P=72) THEN MUSIC"G5":PO=PO-1:IF PO<1 GOSUB 2500
1080 FOR J=A TO I:CURSOR J,Y+1:PRINT" ":NEXT
1090 IF (I<36)*((B=2)+(B=4))*(D=1) THEN A=I+2:I=A:GOTO 1000
1100 EN=EN-10:GOSUB 2200:GOTO 140
1110 MUSIC"-A0":FOR J=4 TO X(0)+(Y=Y(1)-1)-1:CURSOR J,Y+1:PRINTB$(B):NEXT
1120 FOR J=4 TO X(0)+(Y=Y(1)-1)-1:CURSOR J,Y+1:PRINT" ":NEXT:MUSIC"_E0"
1130 IF (Y<>Y(0)-1)+(Y=Y(1)-1) THEN 1180
1140 MUSIC"-B0":PO=PO-B:IF PO>0 THEN 1180
1150 CURSOR X(1),Y(1):PRINT" ":C=0:GOSUB 2400:C=1:PO=7-T/2:IF T=0 THEN 2700
1160 X(0)=X(0)+1:X(1)=X(1)+1:Y(0)=INT(RND(1)*10)+7:C=1
1170 CURSOR X(0),Y(0):PRINTCHR$(111):CURSOR X(1),Y(1):PRINTCHR$(107)
1180 EN=EN-10:GOSUB 2200:GOTO 140
1199 REM                          メン PATTERN
1200 C=C-1:IF C>0 THEN USR($8000):S=S+1:GOTO 100
1210 L=K(Z):Z=Z+1:S=S-38:ON L+1 GOTO 3000,1220,1230,1240,1260,1270
1220 X(0)=38:Y(0)=INT(RND(1)*20)+3:PO=2:T=5:GOTO 100
1230 X(0)=38:Y(0)=INT(RND(1)*15)+3:T=5:GOTO 100
1240 Y(0)=10:PO=3:FOR J=30 TO 33 STEP-1:CURSOR J,12:PRINT"o "
1250 MUSIC"C3":NEXT:MUSIC"-B9":V=0:C=1:GOTO 100
1260 C=40:GOSUB 1900:USR($8000):S=S+1:L=4:GOTO 100
1270 FOR I=1 TO 13:CURSOR 38,5:PRINT"┬":CURSOR 38,19:PRINT"┴"
1280 FOR J=6 TO 18:CURSOR 38,J:PRINT" ":NEXT J:USR($8000):MUSIC"_C5":NEXT
1290 FOR I=0 TO 4:CURSOR 38,6-I:PRINT" ":CURSOR 38,18+I:PRINT" "
1295 FOR J=7-I TO 17+I:CURSOR 38,J:PRINT" ":NEXT:USR($8000):MUSIC"_C5":NEXT
1297 X(0)=20:Y(0)=12:X(1)=19:Y(1)=12:PO=1:T=13:V=5:C=1:CURSOR 19,12
1298 PRINTCHR$(107);CHR$(111):MUSIC"_E9R0_E9R0_E9R0_C9_C":GOTO 100
1299 REM                          PATTERN 1 (MOVE WALL 1)
1300 IF (C<>0)*(C<>10)*(C<>20)*(C<>30)*(C<>40) THEN 1320
1310 FOR J=2 TO 22:CURSOR 38,J:PRINT" ";:NEXT
1320 USR($8000):C=C+1:IF T=0 GOSUB 1900:GOTO 100
1330 IF X(0)-C>37 THEN 100
1340 CURSOR X(0)-C,Y(0):PRINT" ";:Y(0)=Y(0)+.5:IF Y(0)>22 THEN Y(0)=3
1350 CURSOR X(0)-C,Y(0):PRINT" ";:GOTO 100
1399 REM                          PATTERN 2 (MOVE WALL 2)
1400 IF (C<>0)*(C<>20)*(C<>40)*(C<>60)*(C<>80) THEN 1420
1410 FOR J=2 TO 22:CURSOR 38,J:PRINT" ";:NEXT
1420 X(0)=X(0)-2:IF X(0)=2 THEN X(0)=X(0)+20:Y(0)=INT(RND(1)*15)+3:T=T-1
1430 USR($8000):USR($8000):C=C+2:IF T=0 GOSUB 1900:GOTO 100
1440 Y(0)=Y(0)+.75:IF Y(0)>17 THEN Y(0)=3:CURSOR X(0),17:PRINT"          "
1450 CURSOR X(0),Y(0):PRINT"          ":GOTO 100
1499 REM                          PATTEN 3 (BIG CHARA)
1500 EN=EN-10:GOSUB 2200:IF EN<0 THEN 4000
1510 CURSOR 30,Y(0):PRINT"                                        "
1520 Y(0)=Y(0)+C:IF RND(1)>.8 THEN Y(0)=Y(0)-C:Y(0)=Y(0)+INT(RND(1)*3)-1
1530 IF (Y(0)>18)+(Y(0)<3) THEN C=-C:Y(0)=Y(0)+(Y(0)>18)-(Y(0)<3)
1540 IF (RND(1)>.8)*(V=0) THEN V=5:MUSIC"_E5"
1550 CURSOR 30,Y(0):PRINT"                                        "
```

★ただ今とどいたおハガキは，現在使われておりません。もういちどよくおたしかめになり，お載せください。プーッ，プーッ，プーッ。(静岡市・**わたしはだれでしょう**)……【**編**：またスミからスミまで調べるから……。】

あと，動く壁やデカキャラなどが5種類あります。中には超デカキャラ(プログラムの都合上，ダサイ）もあったりとかなり楽しめると思う。

●面のパターン

10000行からのDATAを変えれば変更できる。DATAは二つでペアになっていて，前者は場所，後者はパターンを表す。このペアは最高8個までで，最後には「面の終わる場所，0」を入れるように。また，場所の値はその前の場所の値より大きくすること。

```
1560 IF V>0 THEN V=V-1:CURSOR 32,Y(0)+2:PRINT"●":IF V=0 THEN 1580
1570 GOTO 100
1580 MUSIC"‾B0":FOR J=31 TO 0 STEP-1:CURSOR J,Y(0)+2:PRINT"#";:NEXT
1590 FOR J=31 TO 0 STEP-1:CURSOR J,Y(0)+2:PRINT" ";:NEXT:MUSIC"_C0"
1600 IF (Y=Y(0)+1)+(Y=Y(0)+2) THEN 4000
1610 GOTO 100
1649 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■ PATTERN 4 (ASTEROID BELT)
1650 C=C-1:IF C=0 THEN L=0
1660 FOR J=1 TO 3:CURSOR 38,INT(RND(1)*20)+3:PRINT"◆":NEXT:GOTO 210
1699 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ PATTERN 5 (BATTLESHIP)
1700 IF V>0 THEN V=V-1:IF V=0 THEN 1750
1710 CURSOR X(0),Y(0):PRINT"▒"
1720 Y(0)=Y(0)+C:IF RND(1)>.7 THEN Y(0)=Y(0)-C+INT(RND(1)*3)-1
1730 IF (Y(0)>17)+(Y(0)<7) THEN C=-C:Y(0)=Y(0)+(Y(0)>17)-(Y(0)<7)
1740 CURSOR X(0),Y(0):PRINTCHR$(111):GOTO 100
1750 MUSIC"_C9":FOR J=X(1) TO 0 STEP-1:CURSOR J,Y(1):PRINT"=":NEXT
1760 MUSIC"‾B0":FOR J=X(1) TO 0 STEP-1:CURSOR J,Y(1):PRINT" ":NEXT
1770 IF (Y=Y(1))+(Y=Y(1)-1) THEN 4000
1780 Y(1)=INT(RND(1)*5)+Y:IF (Y(1)>17)+(Y(1)<7) THEN Y(1)=Y(0)
1790 V=5:CURSOR X(1),Y(1):PRINTCHR$(107):GOTO 100
1899 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ RETURN SUB
1900 L=0:FOR J=1 TO 5:X(J)=S+38:Y(J)=INT(RND(1)*20)+3
1910 CURSOR X(J)-S,Y(J):PRINTCHR$(96):NEXT:V=0:RETURN
1999 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ WRITE "X"
2000 CURSOR I+1,Y+1:PRINT"X":MUSIC"CODER2":CURSOR I+1,Y+1:PRINT" ":RETURN
2099 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ WRITE SCORE
2100 CURSOR 7,0:PRINTSC:RETURN
2199 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ WRITE ENERGY
2200 CURSOR 33,24:PRINTEN;" ";:MUSIC"‾F0":RETURN
2299 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ UFO DESTROY
2300 FOR J=1 TO 5:IF (X(J)-S=I+1)*(Y(J)=Y+1) THEN 2320
2310 NEXT
2320 IF RND(1)>.5 THEN CURSOR X(J)-S,Y(J):PRINT"£":X(J)=X(J)-1
2330 CURSOR X(J)-S,Y(J):PRINT" ":X(J)=S+38:Y(J)=INT(RND(1)*20)+3
2340 IF (L=6)+(L=7) THEN X(J)=0:RETURN
2350 CURSOR X(J)-S,Y(J):PRINTCHR$(96):RETURN
2399 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｲｷﾞｮｳ ｸｽ
2400 MUSIC"_C9#_C3‾B0":FOR J=2 TO 22:CURSOR X(0)-C,J:PRINT" ";:NEXT
2410 T=T-1:IF L=5 THEN 2430
2420 Y(0)=INT(RND(1)*20)+3:X(0)=X(0)+10:IF K(Z)=5 THEN X(0)=X(0)-4
2430 RETURN
2499 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ BIG CHARA ﾊﾞｸﾊﾂ
2500 POKE 4514,1:FOR J=1 TO 255:POKE 4513,255-J:USR(68):NEXT
2510 MUSIC"_COEDR9":FOR J=1 TO 30:MUSIC"_COR_DE"
2520 POKE 53278+INT(RND(1)*5)+(Y(0)+INT(RND(1)*5))*40,241+(RND(1)*15)
2530 NEXT:MUSIC"‾B2‾F‾C_C9"
2540 CURSOR 30,Y(0):PRINT"     ■■■■     ■■■■     ■■■■     ■■■■     "
2550 SC=SC+2000:GOSUB 2100:GOSUB 1900:RETURN
2599 REM ♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠♣♠ WRITE WEAPON
2600 W=W+1:B=INT(W/10)+1:MUSIC"‾BOB_BC":IF B>4 THEN B=4:SC=SC+100:GOSUB 2100
2610 CURSOR 9,24:PRINTW;:RETURN
2699 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ BATTLESHIP ﾊﾞｸﾊﾂ
2700 MUSIC"_C9_#C_D_D":FOR J=1 TO 100:MUSIC"_CO‾BG"
2710 POKE 53281+INT(RND(1)*5)+(INT(RND(1)*20)+3)*40,INT(RND(1)*15)+241:NEXT
2720 FOR I=2 TO 22:CURSOR 33,I:PRINT"       ":NEXT:MUSIC"‾A9‾#A‾B‾B‾B"
2999 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ SPACE CLEAR!!
3000 CURSOR 15,10:PRINT"SPACE";G;" END "
3010 CURSOR 13,13:PRINT"LEFT ENERGY ";EN
3020 MUSIC"E5DCEDCEDC5‾C7‾E5‾G7‾E5‾D‾C‾E7‾D5‾C9":EN=INT(EN/100)*100
3030 FOR I=0 TO EN/100:SC=SC+50:CURSOR 25,13:PRINTEN-100*I;"  "
3040 GOSUB 2100:MUSIC"‾B0":NEXT:MUSIC"R9RR"
3050 I=0:G=G+1:IF G<8 THEN 5110
3499 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ♥ CONGRATULATION ♥
3500 CURSOR 14, 8:PRINT"YOU DESTROYED "
3510 CURSOR 12,10:PRINT"ENEMY'S BATTLESHIP"
3520 CURSOR 13,13:PRINT"BONUS POINT 10000 PT"
3530 CURSOR  8,17:PRINT"BUT IT IS ONE OF THE ENEMIES"
3540 CURSOR 14,19:PRINT"GO!! NEXT SPACE!!"
3550 FOR I=1 TO 5
3560 MUSIC"‾C7‾E5‾C‾D7‾E5‾F‾G7‾F5‾EA7‾D5‾F‾E7‾D5‾CB‾C‾D‾C7‾CR":NEXT
3570 SC=SC+10000:RESTORE:G=1:I=0:B=1:W=0:GOTO 5110
3999 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ﾔﾗﾚﾀ
4000 IF EN<0 THEN CURSOR 17,12:PRINT" EMPTY!! ":MUSIC"R7‾B7‾GBE_A_C9"
4010 CURSOR 0,Y:PRINT"XXXX■■■■■XXXX"
4020 FOR J=1 TO 10:MUSIC"_F0_G_A_B_A_G_F_E_D":NEXT:MUSIC"_C9"
4030 W=W-10:IF W<1 THEN W=0
4040 B=INT(W/10)+1:IF (MA>1)*(G=7) THEN 4060
4050 IF (S>170)*(MA>1)*(G<>7) THEN G=G+1:I=0:MA=MA-1:GOTO 5110
4060 MA=MA-1:IF MA>0 THEN 5150
4070 IF SC>HI THEN HI=SC
4080 CURSOR 12,12:PRINT" G A M E  O V E R "
4090 MUSIC"E9ROE9ROD9ROC9CRR":RESTORE
4499 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ TITLE
4500 PRINT"■"
4510 PRINT"     ■■■■ ■  ■  ■■■■"
4520 PRINT"      ■   ■■■■  ■■  "
4530 PRINT"      ■   ■  ■  ■■■■"
4540 PRINT"     ■  ■  ■  ■■■■  "
4550 PRINT"     ■  ■  ■  ■■■■ ■"
4560 PRINT"  ■■■■ ■ ■■■■ ■  ■ ■■■■ ■■■■ ■■■"
4570 PRINT"  ■    ■ ■    ■  ■   ■  ■    ■  ■"
4580 PRINT"  ■■■  ■ ■ ■■ ■■■■   ■  ■■■  ■■■"
4590 PRINT"  ■    ■ ■■■■ ■  ■   ■  ■■■■ ■  ■"
4600 PRINTTAB(25);" ■■  ■■ ■■■"
4610 PRINTTAB(25);" ■ ■■ ■  ■ "
4620 PRINTTAB(25);" ■    ■ ■  "
4630 PRINTTAB(25);" ■    ■ ■  "
4640 PRINTTAB(25);" ■    ■ ■■■"
4650 CURSOR 5,21:PRINT"HI-SCORE ";HI:CURSOR 24,21:PRINT"SCORE ";SC
4660 MUSIC"E2ROE2R7C2ROC2R7D2ROD2R7F2ROF2R7E2ROE2R7G2ROG2R7CC"
4670 CURSOR 15,23:PRINT"HIT ANY KEY":USR(62)
4680 GET A$:IF A$="" THEN 4680
4690 GOTO 20
4999 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｼｮｷｾｯﾃｲ
5000 CLR:LIMIT$7FFF:POKE$284B,0:HI=0:TEMPO 7:DIM B$(4),T(9),K(9),X(5),Y(5)
5010 READ J:IF J<>999 THEN 5010
5020 FOR I=1 TO 30:READ J:POKE 32767+I,J:NEXT:RESTORE
5030 B$(1)="-":B$(2)="<":B$(3)="■":B$(4)="▒"
5040 RETURN
5100 SC=0:MA=3:G=1:B=1:W=0:I=0
5110 I=I+1:READ T,J:T(I)=T:K(I)=J:EG=T*10+500:IF J<>0 THEN 5110
5150 Y=12:EN=EG:S=0:Z=1:L=0:V=0
5200 PRINT"■":CURSOR 2,0:PRINT"SCORE";SC;:CURSOR 15,0:PRINT"HI-SCORE";HI
5210 CURSOR 33,0:PRINT"LEFT";MA:CURSOR 27,24:PRINT"ENERGY";EN;
5220 CURSOR 2,24:PRINT"WEAPON ";W;
5230 FOR I=0 TO 38:CURSOR I,1:PRINT"■";:CURSOR I,23:PRINT"■";:NEXT
5240 FOR I=1 TO 5:X(I)=38:Y(I)=INT(RND(1)*20)+3
5250 CURSOR X(I),Y(I):PRINTCHR$(96):MUSIC"_CO":NEXT
5260 CURSOR 0,12:PRINT" ■■■■■*■■":MUSIC"C4EGEDCE7D4C9"
5270 CURSOR 17,12:PRINT"SPACE ";G:MUSIC"R9R":CURSOR 17,12:PRINT"        "
5280 GOTO 100
9999 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● SPACE DATA
10000 DATA 150, 1,180, 3,200, 0
10010 DATA 100, 1,150, 2,199, 3,200, 0
10020 DATA  50, 3,100, 1,150, 2,170, 0
10030 DATA 200, 4,250, 4,280, 3,300, 0
10040 DATA 100, 2,110, 2,150, 4,180, 3,200, 0
10050 DATA  20, 2, 40, 2, 41, 3, 42, 3, 50, 0
10060 DATA  30, 5, 60, 4,100, 1,120, 1,140, 2,150, 2,250, 3,300, 5,300, 0
19000 DATA 999
19999 REM ************************************************** MACHINE LANGUAGE
20000 DATA 175, 33, 85,208, 17, 84,208,  6, 21,197,  1, 35,  0,237,176
20010 DATA  18, 19, 19, 19, 19, 19, 35, 35,35,35,35,193,16,236,201
30000 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
30010 REM ■  THE FIGHTER MZ...BY B.M ■
30020 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

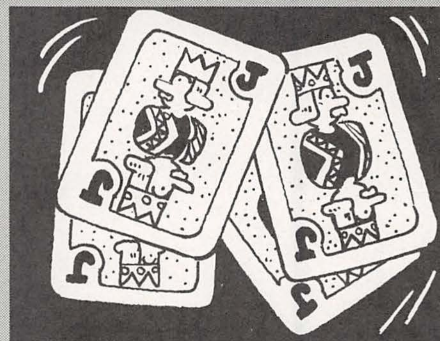
★　★　★

★強盗ラーメン「もうだめ」。警官ラーメン「それまで」。OFラーメン「こりゃだめ」。(神奈川県川崎市・のり15才）……【影：くそーっ，むしょうに腹がへってきた～。編：あーっ，そのハガキ食べちゃだめですよ。】

MZ-700/1500/(S-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

オーサー



小笹　龍一

■内　容

おたがいにカードをやりとりして，同じ数字のカード4枚をたくさん集めて，早く手持ちのカードをなくした人が勝ちとなるトランプ・ゲームです。

■あそびかた

まず最初に〝ヤサシイ〟と〝ムツカシイ〟と聞いてきますので，カーソル・キーの⇦と⇨で決めてください。〝ヤサシイ〟は，やりとりするカードの内容を表示しますが，〝ムツカシイ〟はコンピュータ同士が，やりとりするカードの内容は，カードが裏がえしのため，表示されません。

つぎに，カードをくばった後に4枚組みがすでにできているか調べます。これが終わると，ナナちゃん(あなた)からプレイします。あなたの手持ちのカードは，画面下に表示されます。

まず，最初に〝カードのバンゴウ〟を聞いてきますので，カーソル・キーの⇦と⇨を使って希望の数字を表示させてスペース・キーを押してください。

そして〝カードノシュルイ〟を聞いてきますので，同じように種類（♦♠……など）を決めてください。

そのつぎにそのカードを要求する相手を決めます。これも同じように決めてください。ただし〝ヘンコウ〟のときにスペース・キーを押すと，再び〝カードのバンゴウ〟を聞いてきますので，カードを変更したいときに使用してください。

相手を決めた後，相手がそのカードを持っていれば〝アリマス〟と答え，もう一度カードを要求することができます。

もし，相手がカードを持っていなければ〝オアイニクサマ〟と答えカードを要求する権利が〝ウンポポ〟へ移ります。

以上をくりかえして，4枚組を早く集めて早くカードがなくなった人が勝ちとなります。

4枚集めるごとに，20点加算されます。さらに，一番最初にあがると30点加算され，つぎにあがると20点，3位が10点，最後は当然0点となります。

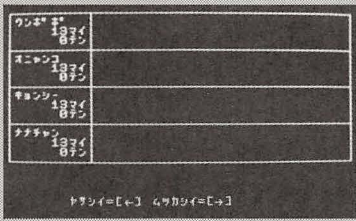
《第1表》変数表

変数	内容
C( )	各自のカードデータ 0～ウンポポ 40～オニャンコ 80～キョンシー 120～ナナちゃん
CN$( )	各自の名前
CK( )	各自のカードデータの最初の数字
CY( )	各自のデータの表示位置(Y座標)
CM( )	各自の持ってるカードの数
CZ( )	各自の要求したいカードのキオク
CC(,)	カードを要求した相手をキオクする
FNA( )	カードの種類
FNB( )	カードの数字
E	カードを要求した相手の番号
F	カードを要求している本人の番号
PC	要求したいカードのデータ
FX	要求したカードを相手が持っているかのフラグ

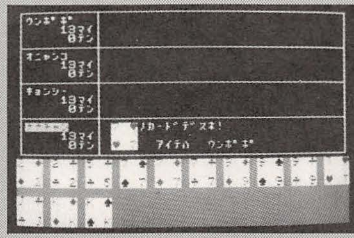
《第2表》プログラムの流れ

行	内容
20～	初期設定
200～	カードのシャッフル
240～	カードをくばる
290～	メイン・ルーチン
330～	ナナちゃん(あなた)のルーチン
370～	カードを聞いてくる
480	要求したカードを相手が持っているか
500	相手が要求したカードを持っている
510	カードが4枚そろったか
530～	コンピュータのルーチン
560	すでに要求しているカードがあり相手をさがしてるか
580	要求するカードを決める
610～	同じ数字のカードがない
660～	同じ数字のカードが2枚以上ある
700～	要求する相手を決める
710	要求するカードと相手をおぼえておく
730～	カードを要求する
790	相手が要求したカードを持っている
810	要求しているときのサブ・ルーチン
820～	相手が要求したカードを持っているか
850～	相手のメッセージ
870～	相手が要求したカードを持っていたときの処理
940～	同じ数字のカードが何枚になったか
980～	4枚そろったか
1100～	カードを数字の順にならびかえる
1150～	カードの枚数が少なくなったときの処理
1200～	カード表示ルーチン
1280～	カードを最初くばったときに4枚組ができていないか
1510～	あなたが要求するカードを決めるときのキー入力ルーチン
1620～	画面下に表示されるあなたのカードの表示ルーチン
1690～	コンピュータの思考ルーチン

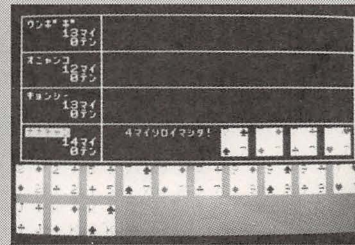
★つぐ美さんの髪の毛は長いほうですか？それとも短いほうですか？まさかDr.Dのようになっているんじゃないでしょうね。(宮崎県東諸県郡・**黒田喜一郎14才**)……**【影：毎日ママレモンしてる長一いきれいな髪です。】**



▲《写真１》やっぱり〝ムツカシイ〞を選んでゲームをせにゃ

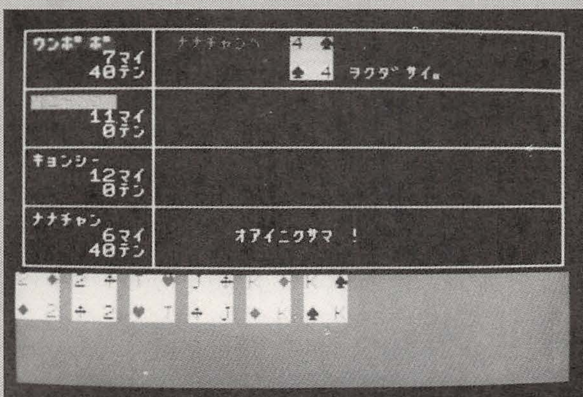


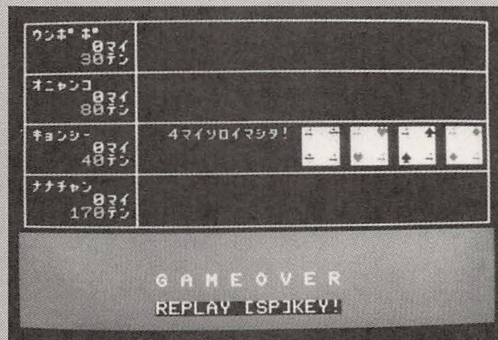
▲《写真２》カードがくばられ，あなたからスタートです



▲《写真３》やったね。４枚そろいました。こうして手持ちをなくしていく

▼《写真４》ウンポポがあなたにカードを要求。おあいにくさま





▲《写真５》ゲーム終了。得点は？すんごーいじゃない。勝っちゃった

MZ-700/1500

オーサーのプログラム・リスト

```
10 REM--- オーサー  (オサ゛サ  MZ-700 S-BASIC)
20 DEFFNA(X)=INT(X/100):DEFFNB(X)=X-INT(X/100)*100:COLOR,,7,0
30 CO$="A23456789TJQK":C1$="♥♦♣♠"
40 X$="|￣￣▓▓▓ ? ▓▓▓__|":V$="1234"
50 DIM CD(52),C(160),CN$(3),CK(3),CM(3),CZ(3),CC(3,2),CY(3),SC(3)
60 PRINT"▣┌──────────┬─────────────────────────┐"
70 FOR I=1TO16
80 PRINT"|          |";SPC(28);"|":NEXT
90 FOR I=1 TO3:CURSOR0,I*4:PRINT"├──────────┼─────────────────────────┤":NEXT
100 CURSOR0,16:PRINT"└──────────┴─────────────────────────┘":COLOR,,7
110 PRINT"▣";:FOR I=0 TO3:READ CN$(I),CK(I)
120 CM(I)=13:CY(I)=I*4+2:CURSOR 4,CY(I):PRINT CM(I);"マイ"
130 CURSOR 1,CY(I)-1:PRINT CN$(I):CURSOR 5,CY(I)+1:PRINT SC(I);"テン"
140 CZ(I)=0:FOR J=0TO2:CC(I,J)=10:NEXTJ,I
150 CURSOR 7,20:PRINT[3,]"ヤサシイ=[←] ムツカシイ=[→]"
160 GET K$:IF K$="◘" THEN LV=0:GOTO190
170       IF K$="◘" THEN LV=1:GOTO190
180 GOTO160
190 CURSOR 7,20:PRINT SPC(18):MUSIC"+B0"
200 REM---シャッフル
210 FOR A=1TO4:FOR B=1TO13
220 I=INT(RND(1)*52):IF CD(I)>0 THEN220
230 CD(I)=A*100+B:NEXT B,A:AG=3:V=1
240 REM---クバル
250 FOR I= 0TO12:C(I)=CD(I):NEXT
260 FOR I=13TO25:C(27+I)=CD(I):NEXT
270 FOR I=26TO38:C(54+I)=CD(I):NEXT
280 FOR I=39TO51:C(81+I)=CD(I):NEXT:GOSUB 1280
290 REM---メイン
300 F=3:GOSUB330:F=0 :REM ナナ
310 GOSUB 530:F=F+1:IF F<>3 THEN 310
320 GOTO300
330 REM--- ナナチャン
340 IF CM(3)=0 RETURN
350 CURSOR1,CY(3)-1:PRINT[2,6] CN$(3):GOSUB 1810:GOSUB 1620
360 IF CZ(3) GOSUB 1690:IF CH=1 THEN PC=CZ(3):GOTO420
370 CURSOR11,CY(3)-1:PRINT"カート゛ノハ゛ンコ゛ウ";:X2=26:Y2=13
380 X4=1:X5=13:SW=1:GOSUB 1510:R1=X6
390 CURSOR11,CY(3):PRINT"カート゛ノシュルイ";:X2=26:Y2=14
400 X4=1:X5=4:SW=2:GOSUB 1510:F1=X6
410 PC=F1*100+R1:CZ(3)=PC:GOSUB 1810
420 Y=CY(3)-1:X=11:PD=PC:GOSUB 1200:CURSOR14,CY(3)-1
430 PRINT"ノカート゛テ゛スネ!":MUSIC"+B0"
440 CURSOR16,15:PRINT"アイテハ ";:X2=22:Y2=15
450 X4=0:X5=3:SW=3:GOSUB 1510:MUSIC"+B0":IF X6=3 GOSUB 1810:GOTO370
460 E=X6
470 REM---カート゛ヲサカ゛ス
480 GOSUB 810:IF FX=0 THEN CURSOR 1,CY(3)-1:PRINT CN$(3):RETURN
490 CZ(3)=0:FOR J=0TOCC(3,J)=10:NEXT
500 GOSUB 910:IF AG=-1 RETURN 1460
510 GOSUB 940:IF SW=4 GOSUB 980:IF AG=-1 RETURN 1460
520 GOTO 330 :REM ナナ
530 REM---コンヒ゜ュータ
540 IF CM(F)=0 RETURN
550 CURSOR 1,CY(F)-1:PRINT[2,6] CN$(F):GOSUB 1810
560 IF CZ(F) GOSUB 1690:IF CH=1 THEN PC=CZ(F):GOTO730
570 REM---カート゛ヲサカ゛ス
580 SW=0:FOR I=CK(F) TO CK(F)+CM(F)-2
590 IF FNB(C(I))=FNB(C(I+1)) THEN SW=1:FR=FNB(C(I))
600      NEXTI:IF SW THEN 660
610 T2=INT(RND(1)*CM(F))+CK(F):FR=FNB(C(T2))
620 PC=(INT(RND(1)*4)+1)*100+FR
630 SW=0:FOR I=CK(F) TO CK(F)+CM(F)-1:IF PC=C(I) THEN SW=1
640 NEXTI:IF SW=1 THEN610
```

★昨日，駅前で影さんにソックリな人が募金活動をしていましたが，影さん，かってに人のお金をとっちゃだめですよ。(大阪府摂津市・**トクメイキボウ14才**)……【**編**：昨日は橋の下で寝てたみたいだからちがうでしょ。】

```
650 GOTO700
660 REM--- ﾍﾟｱ ｱﾘ
670 F1=INT(RND(1)*4)+1:PC=F1*100+FR:R1=FR
680 SW=0:FOR J=CK(F) TO CK(F)+CM(F)-1:IF PC=C(J) THEN SW=1
690 NEXT:IF SW=1 THEN 670
700 E=INT(RND(1)*4):IF(E=F)+(CM(E)=0) THEN700
710 CZ(F)=PC:CC(F,0)=E
720 REM---ｶｰﾄﾞﾉﾖｳｷｭｳ
730 CURSOR11,CY(F)-1:PRINT[5,]CN$(E);"ﾍ";:IF(LV=1)*(E<>3)THEN PRINT[6,3]X$;:GOTO
750
740 X=19:Y=CY(F)-1:PD=PC:GOSUB 1200
750 PRINT" ﾗｸﾀﾞｻｲ｡":MUSIC"R4R"
760 GOSUB 810:IF FX=0 THEN CURSOR 1,CY(F)-1:PRINT CN$(F):RETURN
770 CZ(F)=0:FOR J=0TO2:CC(F,J)=10:NEXT
780 GOSUB 910:IF AG=-1 RETURN 1460
790 GOSUB 940:IF SW=4 GOSUB 980:IF AG=-1 RETURN 1460
800 GOTO 530 :REM COM
810 REM---ﾖｳｷｭｳﾉｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
820 SW=0:FOR J=CK(E) TO CK(E)+CM(E)-1
830  IF C(J)=PC THEN SW=SW+1:C(J)=0
840 NEXT:C1=SW:CURSOR 15,CY(E)
850 IF SW=0 THEN PRINT"ｵｱｲﾆｸｻﾏ !":FX=0:MUSIC"+BOR3R":GOTO900
860 PRINT[3,]"** ｱﾘﾏｽ **":FX=1:MUSIC"CORCRC"
870 R=E:GOSUB 1150:CM(E)=CM(E)-C1:IFE=3 GOSUB 1620
880 IF CM(E) THEN 900
890 MUSIC"C4DOEF":SC(E)=SC(E)+AG*10:AG=AG-1:CURSOR4,CY(E)+1:PRINT[6,]USING"###";
SC(E)
900 CURSOR5,CY(E):PRINTUSING"##";CM(E);:RETURN
910 REM---ｱﾘﾏｼﾀ !
920 C(CK(F)+CM(F))=PC:CM(F)=CM(F)+1
930 CURSOR 5, CY(F):PRINTUSING"##";CM(F);:SO=F:GOSUB 1100:RETURN
940 REM ---?ﾏｲ
950 PF=FNB(PC):SW=0:FOR J=CK(F) TO CK(F)+CM(F)-1
960 IF FNB(C(J))=PF THEN SW=SW+1
970 NEXT:RETURN
980 REM---4ﾏｲｿﾛｯﾀ !
990 GOSUB 1810
1000 CURSOR 12,CY(F)-1:PRINT[6,]"4ﾏｲｿﾛｲﾏｼﾀ!":MUSIC"+BORBRB":Y=CY(F)-1:X=19:XX=4
1010 FOR I=CK(F) TO CK(F)+CM(F)-1
1020 IF FNB(C(I))=PF THEN PD=C(I):C(I)=0:X=XX+X:GOSUB 1200
1030 NEXT:R=F:GOSUB 1150:CM(F)=CM(F)-4
1040 SC(F)=SC(F)+20:CURSOR4,CY(F)+1:PRINTUSING"###";SC(F)
1050 MUSIC"R4R":IF CM(F) THEN 1070
1060 SC(F)=SC(F)+AG*10:AG=AG-1:CURSOR4,CY(F)+1:PRINT[6,]USING"###";SC(F):MUSIC"C
4DOEF":IF F=3 GOSUB 1620
1070 CURSOR5,CY(F):PRINTUSING"##";CM(F)
1080 IF CM(F)=0 THEN CURSOR 1,CY(F)-1:PRINT CN$(F)
1090 RETURN
1100 REM---ｿｰﾄ
1110 SW=0:FORI=CK(SO) TO CK(SO)+CM(SO)-2
1120 IF FNB(C(I))>FNB(C(I+1)) THEN ZZ=C(I):C(I)=C(I+1):C(I+1)=ZZ:SW=1
1130 NEXT:IF SW=1 THEN 1110
1140 RETURN
1150 REM---ﾋﾗﾂﾒﾙ
1160 SW=0:FOR I=CK(R) TO CK(R)+CM(R)-2
1170 IF(C(I)=0)*(C(I+1)) THEN ZZ=C(I):C(I)=C(I+1):C(I+1)=ZZ:SW=1
1180 NEXT:IF SW=1 THEN 1160
1190 RETURN
1200 REM---ｶｰﾄﾞ
1210 IF PD=0 RETURN
1220 B$=MID$(CO$,FNB(PD),1)
1230 C$=MID$(C1$,FNA(PD),1)
1240 CURSORX,Y:PRINT[,7]"  ▓▓▓   ▓▓▓   "
1250 CL=2:IF(C$="♣")+(C$="♠") THEN CL=0
1260 CURSORX,Y  :PRINT[CL,7]B$;"■"C$
1270 CURSORX,Y+2:PRINT[CL,7]C$;"■"B$;:RETURN
1280 REM---ｻｲｼｮﾉ4ﾏｲ
1290 CURSOR11,19:PRINT"4ﾏｲｸﾞﾐｦｼﾗﾍﾞﾙ!"
1300 FOR H=0 TO3:SO=H:GOSUB 1100
1310 GOSUB1400:IF FR<>3 GOSUB 1810:CURSOR11,CY(H):PRINT"ﾅｼ":MUSIC"+BO":GOTO1390
1320 REM---ｻｲｼｮｶﾗ 4ﾏｲｱｯﾀ
1330 CURSOR11,CY(H):PRINT"4ﾏｲ ｱﾘ !!";:Y=CY(H)-1:X=18:XX=4
1340 S4=0:FOR J=CK(H) TO CK(H)+CM(H)-2
1350 IF FNB(C(J))=F4 THEN X=X+XX:PD=FNA(C(J)*100+F4):GOSUB 1200:C(J)=0:S4=S4+1
1360 NEXT:R=H:GOSUB 1150:CM(H)=CM(H)-S4
1370 CURSOR 5,CY(H):PRINTUSING"##";CM(H);
1380 CURSOR 4, CY(H)+1:SC(H)=SC(H)+20:PRINTUSING"###";SC(H):GOTO1310
1390 NEXT:GOSUB 1810:RETURN
1400 REM---ｱﾙｶﾅ !!
1410 FR=0:SW=0:FOR J=CK(H) TO CK(H)+CM(H)-2
1420 IF FNB(C(J))=FNB(C(J+1))THEN SW=1:FR=FR+1:F4=FNB(C(J)):GOTO1440
1430 FR=0
1440 IF FR=3 THEN J=300
1450 NEXT:RETURN
1460 REM---ｼﾞ ｴﾝﾄﾞ
1470 CURSOR11,20:PRINT[7,1]"G A M E O V E R"
1480 CURSOR11,22:PRINT"REPLAY [SP]KEY!"
1490 GETK$:IF K$=" " THEN RUN
1500 GOTO1490
1510 REM---ｷｰﾆｭｳﾘｮｸ
1520 X3=X4
1530 GETS$
1540 IF S$="■" THEN X3=X3+1:MUSIC"+BO":IF X3=X5+1 THEN X3=X4
1550 IF S$="■" THEN X3=X3-1:MUSIC"+EO":IF X3=X4-1 THEN X3=X5
1560 IF S$=" " THEN X6=X3:RETURN
1570 CURSOR X2,Y2:IF SW=2 THEN PRINT MID$(C1$,X3,1)
1580              IF(SW=3)*(X3=3)THEN PRINT[,2]"ﾍﾝｺｳ !":GOTO1530
1590              IF SW=3THEN PRINT[6,]CN$(X3)
1600              IF SW=1 THEN PRINT MID$(CO$,X3,1)
1610 GOTO1530
1620 REM---ﾅﾅﾉｶｰﾄﾞ
1630 CONSOLE 17,7,0,39:PRINT[,1]"■":CONSOLE
1640 Y=17:FORI=120 TO 129:X=(I-120)*4:PD=C(I):GOSUB 1200:NEXT
1650 Y=21:FORI=130 TO CK(3)+CM(3):X=(I-130)*4
1660 IF I=140 THEN 1680
1670 PD=C(I):GOSUB 1200
1680 NEXT:RETURN
1690 REM---COMﾉ ｽﾞﾉｳ
1700 CH=0:FOR J=CK(F) TO CK(F)+CM(F)-1:IF FNB(C(J))=FNB(CZ(F))THEN CH=1
1710 NEXTJ:IF CH=0 THEN CZ(F)=0:FOR J=0 TO2:CC(F,J)=10:NEXTJ:RETURN
1720 SW=0:FORJ=0TO2:IF CC(F,J)=10 THEN SW=1
1730       NEXT:IF SW=0 THEN FORJ=0 TO2:CC(F,J)=10:NEXT
1740 CD=0:IF F=3 RETURN
1750 CD=CD+1:E=INT(RND(1)*4):IF(E=F)+(CM(E)=0) THEN1750
1760 SW=0:FOR J=0 TO2:IF E=CC(F,J) THEN SW=1
1770 NEXT:IF CD=15 THEN FOR J=0TO2:CC(F,J)=10:NEXT:GOTO1740
1780 IF SW THEN1750
1790 FOR J=0TO2:IF CC(F,J)=10 THEN CC(F,J)=E:J=10
1800 NEXTJ:RETURN
1810 REM---ｶｰﾄﾞｦｹｽ
1820 FOR J=0TO3:FORI=0TO2
1830 CURSOR11,CY(J)-1+1:PRINT SPC(27);:NEXTI,J:RETURN
1840 DATA ｳﾝﾎﾟﾎﾟ,0,ｵﾆｬﾝｺ ,40,ｷｮﾝｼｰ ,80,ﾅﾅﾁｬﾝ,120
```

★そこの没ＯＦ，悪ハガキはよせ！（新潟県長岡市・田所勝巳13才）……【編：うん，おもろい！　座ブトン３枚さしあげましょう。ところで影さん，最近調子がでませんねー。影：ねりハミガキはよよこせ！　一同：……。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用
（※1500で動かすには700用Hu-BASICが必要です）

SPACE WAR GAME
（スペース ウォー ゲーム）



カリット

★はじめに

あなたは地球防衛軍航空部隊の下っぱの生徒。ここに入隊して2年目に航空テストを受けることになりました。テストはなんと宇宙でやることになっています。遠くから接近してくる敵をミサイルでやっつけていき，ボスキャラを倒せばいいのです。

★操作方法

ゲームをスタートすると，一番下にでてくるのが自機です。カーソル・キーで左右に動かし，スペース・キーでミサイル発射です。ミサイルは画面の上までいくと，消えてしまい，自動的にミサイルが発射されます。敵をやっつけたときも，すぐその後自動的に発射されます。

画面上にミサイルがあるときにも，ミサイルを発射することができます。しかし，前にあったミサイルは消えてしまいます。

しばらくすると画面が消え，ボスキャラが現れます。こいつは1発ではやっつけられません。ボスキャラを倒すと，レベルアップです。レベル7を合格すると合格証が渡されます。

さてさて，○や◆には要注意！これはミサイル消去砲とよばれるもので，これらにミサイルを撃っても消えてしまいます（また，ミサイルは自動発射される）。ボスキャラのだすミサイルもこれです。敵をやっつけると10点。ボスキャラをやっつけるとボーナスがあります。

★パワー・カプセル

最初は300点，以後400点ごとにパワー・カプセルが出現します。[A],[B],[C]の3種類があって，[A]はボスキャラ出現の直前の位置までワープ。[B]は1up。[C]はボーナス250点です。まちがっても破壊しないように！ただの白い四角になります。

そして，1,000点になると1up，以後500点ごとに1upです。最初に自機は3機あります。

★テクニック

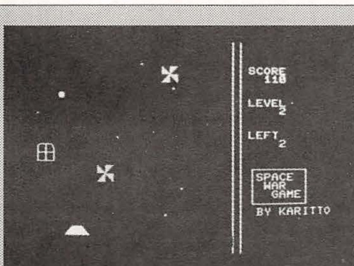
下に書いてある三つのテクニックを使わないと全レベルクリアは，74.8%不可能です。ヒントだけ書いてあります。自分で見つけてください。

①一つの敵で30～40点も得点を取ることができます。

②ミサイル消去砲を消すことができます。この技を使わないとレベル4付近から苦しくなってきます。ボスキャラがだすミサイルにもこの技は使えます。

③ボスキャラの動きに注意。②のテクニックと併用しながら，倒してください。じつは，このボスキャラには致命的な弱点があるのです。これを発見し，うまく使えるようになれば，ボスキャラはいないも同然です。

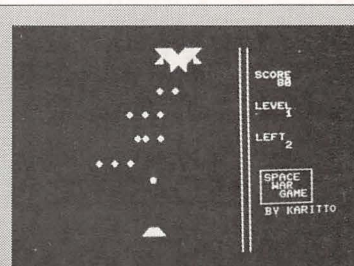
★　　　★



▲《写真1》宇宙での航空テストだって。下にいるのが自機だよ

▼《写真2》おっと，敵とぶつかってしまった。全部で3機ある



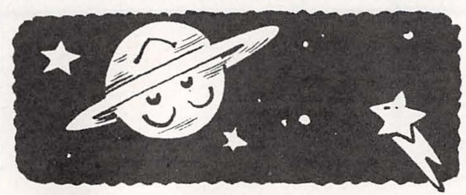


▲《写真3》これがレベル1のボスキャラだっ…！レベル7までがんばれ

★バス停でバスを待っていた。バスが来たので手をふったら，バスの運転手も手をふって，そのまま通り過ぎていった。（広島市・木谷正樹14才）……【影：バスに乗ってる人まで全員手をふってたりして，ナンギやなー。】

SPACE WAR GAMEのプログラム・リスト

```
10 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
20 GOSUB690:GOSUB440
30 TEMPO7:PLAY MU$(FG)
40 REM ●―――――  MEIN  ――――――
50 M=M+1:IF M=100 AZ=R*10:GOSUB800
60 FOR H=0 TO 2
70 POKE Y,0:POKE X-1,0,0,0,0,0
80 IF PEEK(Y-40)<>0 GOSUB "BABOON"
90 PRINTCHR$(11,15):POKE X,78,67,77:IF PEEK(Y-40)<>0 GOSUB "BABOON"
100 CURSOR 0,23:PRINTSPC(26);
110 K$=INKEY$(0):IFK$=" " POKE Y,0:Y=X-39:PLAY"+F"
120 X=X+(X<54151!)*(K$="■")-(X>54129!)*(K$="■"):POKE X,0,0,0
130 POKE X-1,0,78,67,77,0:IFPEEK(Y-40)<>0 GOSUB"BABOON"
140 Y=Y-40:POKE Y,&H47:FOR Z=X-40 TO X-38:IF PEEK(Z)<>0 "END" ELSE NEXT
150 IF Y<53323! THEN POKE Y,0:Y=X-39
160 NEXT:IF GH=1 GOTO210
170 N=RND(1)*22:POKE 53248!+N,&H2E:POKE 53248!+N+2048,96
180 IF RND(1)>R THEN 50
190 N=RND(1)*21+1:CURSOR N,1:N=INT(RND(1)*8)
200 COLORF(N):PRINTF$(N);:COLOR7:GOTO50
210 REM●―――――  ENEMY  ――――――
220 CONSOLE:LOCATE FX,0:PRINT OY$;:IF RND(1)<R N=INT(RND(1)*4):LOCATE FX+N,5:PRI
NTT$(N);
230 CONSOLE HG,H1,0,27:N=X-54128!:N=SGN(N-FX):FX=FX+((N=1)*(FX<16)-(N=-1)*(FX>1)
)*2:GOTO 50
240 REM●――――― BABOOON ――――――
250 LABEL"BABOON":POKE Y,0:P=PEEK(Y-40):IF P=68 OR P=72 THEN Y=X-39:RETURN ELSE
IF P=46 THEN RETURN
260 IF GH=1 THEN AZ=AZ-1:IF AZ>0 THEN PLAY"+#F+G+#F":POKE Y,0:Y=X-39:RETURN ELSE
 GOTO 860
270 POKE Y-81,249,249,246,246:V=0
280 POKE Y-41,249,249,246,246
290 PLAY"+F+E+F+E"
300 POKE Y-81,0,0,0,0:SC=SC+10
310 POKE Y-41,0,0,0,0:Y=X-39
320 IF SC>SF SF=SF+500:LOCATE 10,10:PRINT"1UP !■";:PLAY M1$:MA=MA+1:LOCATE 10,10
:PRINT"      ";:GOTO"SC"
330 IF SC>SE THEN N=INT(RND(1)*21)+1:LOCATE N,1:N=INT(RND(1)*3):COLOR0,7:PRINTCH
R$(65+N);:SE=SE+400:COLOR7,0:GOTO"SC" ELSE GOTO"SC"
340 REM●―――――  MISS  ――――――
350 LABEL"END":ON PEEK(Z) GOTO 410,420,430
360 IF PEEK(Z)=&H2E THEN RETURN ELSE MA=MA-1:IF MA<1 THEN LOCATE 6,10:PRINT"GAME
 OVER";:TEMPO4:PLAY"F2EGDFEGDC4-DC":CONSOLE:END
370 POKE X-41,249,249,246,246
380 POKE X- 1,246,246,249,249:PLAY M2$
390 LOCATE 6,10:PRINT"ｱﾄ ■";MA"ｷ ﾃﾞｽ。■";:PLAY"+■F2-F+E-F+D-D+C-C+F-F+E-E+D--D+C-
C+G":Y=X-39
400 LOCATE 6,10:PRINT"            ";:CLS:PAUSE 8:PLAY"+CODECD+E":GOTO"SC"
410 PLAY M5$:FOR ZX=4 TO 100-M:M=M+1:PRINTCHR$(11,15):NEXT:FOR ZX=1 TO 25:PRINTC
HR$(11,15):NEXT:PLAY M5$:Y=X-39:GOTO"SC"
420 PLAY M5$:MA=MA+1:GOTO"SC"
430 PLAY M5$:SC=SC+250:GOTO"SC"
440 REM●―――――  FIELD  ――――――
450 F$(0)="■":F(0)=5
460 F$(1)="■":F(1)=7
470 F$(2)="● ◆ ◆ ◆ ◆ ◆":F(2)=4
480 F$(3)="o  o  o  o  o":F(3)=6
490 F$(4)="■":F(4)=4
500 F$(5)="■":F(5)=3
510 F$(7)="■":F(7)=7
520 F$(6)="■":F(6)=5
530 OY$="■"
540 YO$(1)="* * * * * ■ ******** ■ ***  "
550 YO$(2)="** * * * *■* ** *** *■* * * "
560 YO$(3)=" ** * * **■** ** ****■* ****"
570 YO$(4)=" ** *** * ■ **** **  ■*** * "
580 T$(0)="◆ ◆ ◆":T$(1)=" ◆ ◆ "
590 T$(2)=" ◆◆ ◆":T$(3)="  ◆  "
600 CONSOLE:CLS:FOR G=0 TO 24:LOCATE 27,G:PRINT"||";:NEXT:R=.2:X=54141!:Y=X-39:C
OLOR7,0
610 LOCATE 29, 3:PRINT"SCORE";
620 LOCATE 29, 7:PRINT"LEVEL";
630 LOCATE 29,11:PRINT"LEFT ";:SE=300:COLOR5
640 LOCATE 29,15:PRINT"┌─────┐";
650 LOCATE 29,16:PRINT"|SPACE |";
660 LOCATE 29,17:PRINT"| WAR  |";
670 LOCATE 29,18:PRINT"|  GAME|";
680 LOCATE 29,19:PRINT"└─────┘■BY KARITTO";:COLOR7:GOTO"SC"
690 REM●―――――  TITLE  ――――――
700 CONSOLE:COLOR7,0:CLS:MA=3:FX=4
710 LOCATE 10,10:PRINT"SPACE WAR GAME■BY KARITTO";:SF=1000
720 MU$(1)="C1ACACADBDBDBE+CE+CE+CF+DF+DF+DG+EG+EG+E+F3+E+D+F+E+DG6R4R0":H1=25
730 PL$="+F5+E+D+G+D+G+F+G+E":TEMPO 4
740 M1$="+C3+D+C+E+C+F0":M1$=M1$+M1$
750 M2$="-C2-#C-D-#D-F-#D0":M2$=M2$+M2$
760 M3$="EDCEDCEDCEDCEDCO"
770 M4$="+A2+D+E+D+F+D":M4$=M4$+M4$+M4$
780 MU$(2)="ABGABGABGABGABGO":M5$="+E+F+G+B":FG=1
790 PLAY MU$(1):RETURN
800 REM●―――――  LEVEL  ――――――
810 IF GH=1 THEN M=0:RETURN
820 GH=1:PLAY"A5DADAD+F+F4R0":HG=5:H1=20:Y=X-39
830 REM●―――――LEVEL UP!――――――
840 IF R>.9 "SC":GOTO 950
850 CONSOLE 0,25,0,27:CLS:"SC":FG=-(M=0)-(M<>0)*2:GOTO30
860 CONSOLE:FOR MZ=1 TO 3:FOR FM=1 TO 4:PLAY MID$("-F2+F2-F2+F2",FM*2,3):LOCATE
FX,0:COLOR FM,0:PRINTYO$(FM);:NEXT:NEXT:COLOR7,0
870 CONSOLE0,25,0,27:GH=0:HG=0:H1=25:M=0:LOCATE6,10:PRINT"LEVEL UP!!":TEMPO7:PLA
Y M3$:R=R+.1:PAUSE 8:SC=SC+R*100:Y=X-39:GOTO840
880 REM●―――――  SCORE  ――――――
890 LABEL"SC":CONSOLE:COLOR7
900 LOCATE 29, 4:PRINT USING"#####";SC;
910 LOCATE 29, 8:PRINT USING"#####";R*10-1;
920 LOCATE 29,12:PRINT USING"#####";MA;
930 CONSOLE HG,H1,0,27:RETURN
940 REM●――――― ENDING !――――――
950 LOCATE 6,10:PRINTSPC(12);
960 TEMPO4:PAUSE 10:PLAY M4$+"G4":TEMPO7
970 CONSOLE 4,7,1,20:COLOR0,7:CLS:CONSOLE
980 A$=HEXCHR$("4E49434520504C41592021"):                 LOCATE5,5:"MZ"
990 A$=HEXCHR$("414C4C204C4556454C20434C454152202121"):LOCATE2,7:"MZ"
1000 A$=HEXCHR$("594F5520415245204E4943452050494C4F54"):LOCATE2,9:"MZ"
1010 LOCATE 5,15:COLOR 7,0:PRINT"TRY AGAIN ?";:TEMPO5:PLAY M4$+"A4"
1020 K$=INKEY$(1):IF K$="Y" THEN RUN ELSE IF K$<>"N" THEN 1020 ELSE CONSOLE:END
1030 LABEL"MZ":A=LEN(A$):FOR B=1 TO A:PRINTMID$(A$,B,1);:PLAY"+#B1R":NEXT:PAUSE5
:RETURN
1040   -SPACE WAR GAME
```

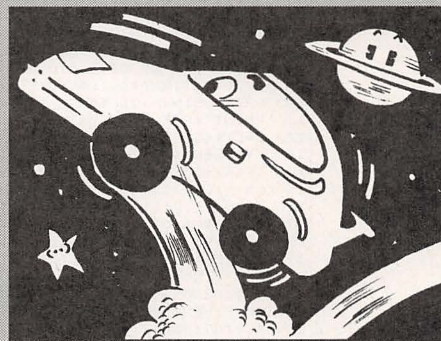


★影：私はウリをついたことがない。編：それを言うならウソじゃないですか。(北海道札幌市・K.O13才)……

【影：ヅーサマがヅープに乗った。編：それを言うならジーサマがジープに乗ったでしょ。影：東北なまりでした。】

MZ-1500用

ターボくん



Y.M.Y.A.

★STORY

カーマニアのあなたは，日ごろから自分の車を改造して楽しんでいました。そして，その車に『ターボくん』と名付け，流星の間をくぐりぬけ距離を競うという，宇宙ジャンプカー・レースの記録に挑戦することにしました。

★HOW TO PLAY

あなたはターボくんをジャンプさせて，できるだけ長い距離を走ってください。

ターボくんの両輪が，道，または流星の上にあるとき，スペース・キーを押すとジャンプします。スペース・キーを押し続けている間は，ジャンプし続けますが，一度離すと着地するまで再度ジャンプできません。

また，流星のほかに，ガソリン・スタンドやターボ・バッテリーが飛んできます。ガソリン・スタンドにぶつかると，給油することができます。ターボ・バッテリーにぶつかると，ターボがかかって，スピードが速くなります。しかし，ターボがかかっている間は，ガソリン・スタンドにぶつかっても給油されません。

ターボくんは，道や流星にぶつかったり，落下したりすると，爆発します(流星に乗るのはかまいません)。また，1,000kmで1台増えます。

★プログラムについて

横スクロールなどの画面処理は，マシン語で作りました。ベーシックの部分は，あとからいろいろとくっつけたので，ごちゃごちゃしています。

★最後に

テクニックとしては，うまく流星を使ってジャンプすることと，ガソリン・スタンドがでそうなときは，ターボ・バッテリーを取らないことです。

僕は，いろいろと遊びかたが複雑なゲームよりも，誰にでも簡単にできるゲームをと思って，これを作りました。

《第1表》変 数 表

変数	内容
LG	走行距離
IH	流星のでる割合
FU，F1	ガソリンの残り
CR	ターボくんの残り
CY	ターボくんのY座標
TF	ターボがかかっているかどうか

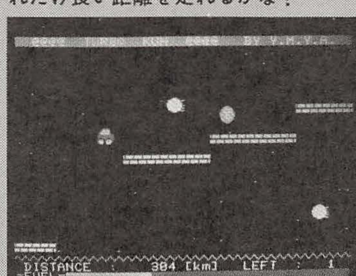
《第2表》マシン語のアドレス

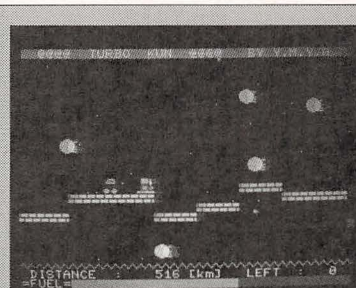
アドレス	内容
CFE0H	横スクロール
CFFEH	アトリビュート書き込み
D020H	キー入力
D028H	キャラクターを書く
D01FH	キーデータ
D05DH	種類と座標を指定



▲《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明です

▼《写真2》さてターボくんはどれだけ長い距離を走れるかな？





▲《写真3》おっと，ガソリン・スタンドだ。燃料が補給できるぞ

★字のきたない僕にとって，きれいな字で本に載るのは，とってもうれしい。(沖縄県中頭郡・中中1-4 12才)……
【編：影さん，ペン習字の時間ですよ。影：ペンペンのシューティングやってるよ……。】

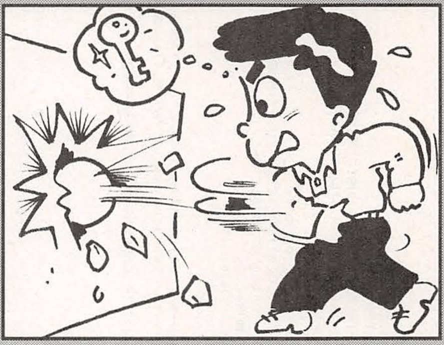
```
10 '▒▒▒ TURBO KUN FOR MZ-1500 ▒▒▒
20 '▒▒▒ BY Y.M.Y.A. 1987年10月20日 ▒▒▒
30 LIMIT$CFDF:TEMPO6:INIT"CRT:I":CCOLOR,,7,0:PRTY2:GOSUB460
40 LG=0:CR=2:LU=1000:TF=0:TC=0
50 CLS3:USR($CFFE):FORI=0TO20:POKE$D000+RND*40+RND*21*40,185:NEXT
60 CY=10:FORI=0TO39:FPRINT[I,12]22:NEXT:MY=9+INT(RND*7):MC=8:MF=0:FU=34:F1=20
70 POKE@$D05D,1,10,CY:USR($D028):C1=0:C2=0:C3=0:C4=0:IH=.1:L1=500:KB=0
80 PRINT[7,1]"▣ @@@@ TURBO KUN @@@@ BY Y.M.Y.A. ":CURSOR0,23
90 GC=70+INT(RND*60):GF=0:FORI=0TO39:POKE$D370+I,227:POKE$DB70+I,96:NEXT
100 PRINTUSING" DISTANCE : ###### [.KM] .LEFT : ### ",LG;CR;
110 PRINT"=FUEL=";:FORI=0TO33:POKE$DBC6+I,4:NEXT
120 C=CY*40:POKE$D40A+C,C1,C2:POKE$D432+C,C3,C4:USR($CFE0):USR($D020)
130 KY=PEEK@($D01F):D0=PEEK($D459+C):D1=PEEK($D45A+C):D2=PEEK($D45B+C)
140 IF(KY<>32)OR((KB<>32)*((D0<13)+(D1<13)))GOTO160
150 KB=-(CY<>1)*KY:CY=CY-1-(CY=1):F1=F1-2+TF:GOTO170
160 KB=0:IF(D1<13)*(D2<13)THENCY=CY+1:IFCY=21GOTO340
170 AD=$D40A+CY*40:C1=PEEK(AD):C2=PEEK(AD+1):C3=PEEK(AD+40):C4=PEEK(AD+41)
180 IF(C1>12)+(C2>12)+(C3>12)+(C4>12)GOTO340
190 IF((C1>8)+(C2>8)+(C3>8)+(C4>8))*(TC=0)THENTF=1:TC=50:MUSIC"F0+G"
200 TF=-(TC<>0):TC=TC+(TC<>0):V=(C1+C2+C3+C4)*GF*(TF=0)
210 IFVTHENGF=0:FU=34:F1=20:FORI=0TO33:POKE$DBC6+I,4:NEXT:MUSIC"+A0C"
220 IFMFTHENMF=MF-1:GOTO240ELSEFPRINT[39,MY],22:MC=MC-1:IFMCGOTO240
230 MC=INT(RND*7)+5:MY=MY+INT(RND*7)-3:IF(MY<6)+(MY>21)THENMF=8:MY=12
240 POKE@$D05D,1,10,CY:USR($D028)
250 LG=LG+1:GOSUB410:IFLG>L1THENL1=L1+500:IH=IH+.05
260 IFLG>=LUTHENLU=LU+1000:CR=CR+1:MUSIC"-G0+D":GOSUB420
270 IFRND<IHGOSUB430:POKE@$D05D,4,38,Y:USR($D028)
280 IFRND<.01GOSUB430:POKE@$D05D,3,38,Y:USR($D028)
290 GC=GC-1:IFGC=0THENGF=39:GOSUB430:POKE@$D05D,2,38,Y:USR($D028)
300 IFGFTHENGF=GF-1:GC=70+INT(RND*60)
310 F1=F1-2+TF:IFF1=<0THENFU=FU-1:POKE$DBC6+FU,2:F1=20:IFFU=0GOTO340
320 SOUND=(0,590-TF*250+RND*20):SOUND=(1,6):WAIT-100*(TF=0):GOTO120
330 '■■■ BOMB ■■■
340 SOUND=(1,15):SOUND=(6,2):SOUND=(7,0):POKE@$D05D,5,10,CY:USR($D028)
350 WAIT1000:SOUND=(7,15):CR=CR-1:IFCR>=0GOTO50
360 CURSOR15,8:PRINT"GAME  OVER":CURSOR12,12:PRINT"TRY AGAIN ? [Y/N]"
370 FORI=15TO24:FPRINT[I,8]0:NEXT:FORI=12TO28:FPRINT[I,12]0:NEXT
380 GETA$:IFA$="Y"THEN40ELSEIFA$<>"N"THEN380
390 CLS3:END
400 '■■■ SUBROUTINE ■■■
410 CURSOR13,23:PRINTUSING"######",LG;:RETURN
420 CURSOR35,23:PRINTUSING"###",CR;:RETURN
430 Y=INT(RND*20)+1:A=$D426+40*Y:E1=PEEK(A):E2=PEEK(A+1):E3=PEEK(A+40)
440 E4=PEEK(A+41):IFE1+E2+E3+E4GOTO430ELSERETURN
450 '■■■ OPENING ■■■
460 FORI=1TO22:READA$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT
470 FORJ=$CFE0TO$D05FSTEP16:M=0:FORI=0TO15:READA$:A=VAL("$"+A$):POKE@J+I,A
480 M=M+A:NEXT:READA$:IFVAL("$"+A$)-MTHENPRINT"▣デ-タ ガ チガイマス。":ENDELSENEXT
490 CLS3:PRINT[2]"■!     ◢████████████████████";:PRINT[0,2]"__";
500 PRINT[2]"██████████◤":PRINT[2]"          ◢◤            ◢◤"
510 PRINT[2]"     ◢◤ ◢◤◢◤ ◢██◤◢███ ◢███◤"
520 PRINT[2]"     ◢◤ ◢◤◢◤ ◢◤  ◢◤◢◤◢◤"
530 PRINT[2]"    ◢◤  ████◣◢◤  ◢███◤◢███◤ KUN■■!"
540 USR($CFFE):FORI=1TO4:POKE@$D05D,I,8,3*1+6:USR($D028):NEXT
550 PRINTTAB(12);"...    「TURBO KUN」■!"
560 PRINTTAB(12);"...  「GASOLINE S.S.」■!"
570 PRINTTAB(12);"...  「TURBO BUTTERY」■!"
580 PRINTTAB(12);"...  「SHOOTING STAR」■!"
590 FORI=0TO39:CURSORI,0:PRINT[5]"■";:POKE$D3C0+I,91:POKE$DBC0+I,80
600 IFI<24THEN:CURSOR0,I:PRINT[5]"■";:A=I*40:POKE$D027+A,91:POKE$D827+A,80
610 NEXT:CURSOR10,22:PRINT[4]"HIT ANY KEY TO START"
620 MUSIC"D5-BD-B3D6-B5DE3D#F6D-B-G-D4R2G6"
630 GETA$:IFA$=""GOTO630ELSEMUSICSTOP:RETURN
640 '■■■ PCG DATA ■■■
650 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000
660 DATA 000000070F1F1F000000071F38707FFF0000000708101F00
670 DATA 000000C0E0E0E0000000E0F03030F8FE000000C02020E000
680 DATA 000000386C7C3800FFFFC3B9EC7C380000000000386C7C3800
690 DATA 00000070D8F87000FFFF8F77DEF870000000000070D8F87000
700 DATA 0000000F0F0F0F000001F1F1F1F1F0000000F08080F00
710 DATA 000000C0C0D0D0000000E0E8E8ECECEC000000C8484CCC0C
720 DATA 000000000FFFF001F1F1F1F80EE0000070707080EE00
730 DATA 0004120C00FFFF00E8E4F2ECE00177000884928C00017700
740 DATA 00000000F080E020000000000007010100030F1F3037717D
750 DATA 00000000F01070400000000000E0808000C0F0F80CEC8EBE
760 DATA 020202030000000001010100000000007D7D3D3C1F0F0300
770 DATA 404040C0000000008080800000000000BEBEBC3CF8F0C000
780 DATA 0000071F7F7FFFFF000007186040808000000071B6D76DBED
790 DATA 000080E0F7F8FCFC0000806017080404000080608B7D86CB4
800 DATA FFFF7F7F1F070000808040601807000B6DB6D761B070000
810 DATA FDFCFBF8F780000005040B1877800000DD6CBBD877800000
820 DATA 0041722C10101020004173F1F1F1E3D0041733F1D181020
830 DATA 00068CF40810080C00068CFCF8F0B87C00068CFC7810180C
840 DATA C0400010103F7100FE7D1F1F1F3F7100F06018191F3F7100
850 DATA 07040808346E8680BF7CB8F8FCEE86801F0C1828FCEE8680
860 DATA BFBFBF00FBFBFB00BFBFBF00FBFBFB000000000000000000
870 '■■■ MACHINE DATA ■■■
880 DATA 21,50,D4,11,28,00,06,16,F3,D3,E3,77,19,10,FC,21,600
890 DATA 29,D4,11,28,D4,01,70,03,ED,B0,D3,E1,FB,C9,21,28,7DC
900 DATA D4,01,70,03,C5,AF,CD,EE,00,23,0B,78,B1,20,F6,C1,7A5
910 DATA 21,28,DC,3E,08,CD,EE,00,23,0B,78,B1,20,F5,C9,00,65B
920 DATA CD,1B,00,32,1F,D0,C9,00,3A,5D,D0,87,87,5F,3D,57,63A
930 DATA 3D,4F,3D,47,D9,ED,4B,5E,D0,21,D8,D3,11,28,00,04,658
940 DATA 19,10,FD,09,E5,D9,E1,78,CD,EE,00,23,79,CD,EE,00,858
950 DATA 01,27,00,09,7A,CD,EE,00,23,7B,C3,EE,00,00,00,00,4B5
```

★最強の剣，盾，ヨロイ，カブトとすべてそろえました。もう怖いものなしです。さあ，影さんの本名教えてっ！(千葉県柏市・**黒澤雅仁14才**)……**【影：私も最強の装備をそろえるから，あと10年待っておくんなまし。】**

MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001)用

(※2500で動かすには80BモードでSB-5520もしくは2000モードで1Z001-BASICを使用)

脱出せよ！



石田　学

STORY

ここはどこだ？あなたはどうやらどこかの建物に閉じ込められたらしい。なぜか，玉をひとつ手の中に持っている。カベはくずれそうなところがある。うーん，この玉をぶつけてカベを壊してみようか。

なんだ？落とし穴がでてきたぞ，落ちたら死んじまうな…。こんどはバクダンだ!!玉を当てて爆発でもしたらたいへんだ!!おっと，カギを見つけた！拾っておこう。ん？門があるな…。さっきのカギであけて…。

……そこは第2面であった。

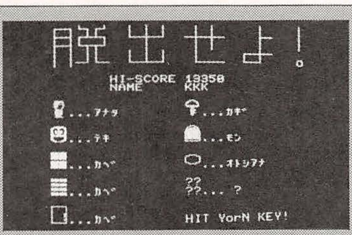
遊びかた

よーするに玉を当ててカベを壊し，カギと門をだして，脱出すればいいのです。

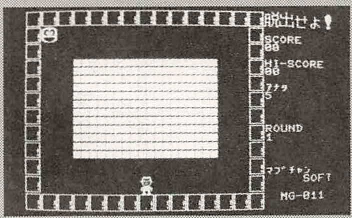
自分は[8][2][4][6]で上下左右，スペース・キーで玉を投げます。玉はひとつしか持っていませんから，投げたら拾ってください。動いている敵につかまったり，落とし穴にはまったり，バッカモン(☒)に突っ込んだりするとミスです。また，玉が動いている敵に当たってもミスになりませんが，ときどき玉をとんでもない方向に変えてしまうことがあるので注意してください。

それと，玉が爆弾やバッカモンに当たってもミスになります。通行止めのマークは通れないので注意してください。面の数は少なめの10面となっております。

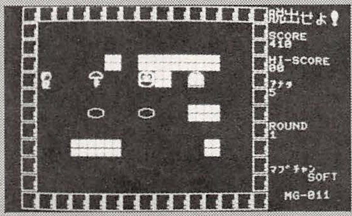
★　　★



▲《写真1》脱出せよ！のタイトル画面

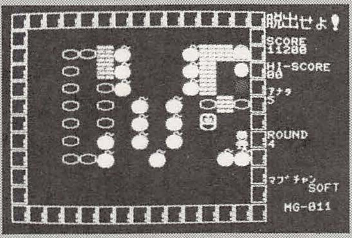


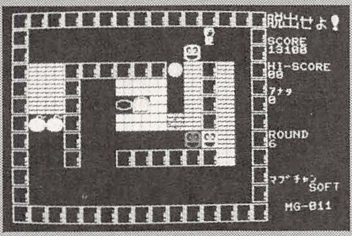
▲《写真2》1面です。玉を投げて壁を壊して出口を見つけるのが目的



▲《写真3》よし，カギと出口を発見！カギを拾ってから出口へ急げ！

▼《写真4》4面です。みてみて，バクダンだらけで身動きできないよー。がんばれ





▲《写真5》6面。敵が2匹になって追いかけてくる。もう大変

脱出せよ！のプログラム・リスト

```
1 REM ﾀﾞｯｼｭﾂｾﾖ!  [MG-011]  BY ﾏﾌﾞ SOFT
10 TEMPO7:GOTO9000
100 POSITIONX*16,Y*16:PATTERN-16,C$(0)
110 POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166
120 IFA$=" "GOTO500
125 IFA$="2"GOTO155
130 IFA$="4"GOTO165
135 IFA$="6"GOTO175
140 IFA$<>"8"GOTO185
145 IFMK=1THENA=F1(X,Y-1):IF(A=0)+(A>3)*(A<7)+(A>7)THENY=Y-1
150 MK=1:GOTO185
155 IFMK=2THENA=F1(X,Y+1):IF(A=0)+(A>3)*(A<7)+(A>7)THENY=Y+1
160 MK=2:GOTO185
165 IFMK=3THENA=F1(X-1,Y):IF(A=0)+(A>3)*(A<7)+(A>7)THENX=X-1
170 MK=3:GOTO185
175 IFMK=4THENA=F1(X+1,Y):IF(A=0)+(A>3)*(A<7)+(A>7)THENX=X+1
180 MK=4
185 POSITIONX*16,Y*16:PATTERN-16,C$(MK)
190 A=F1(X,Y):IF(A=4)+(A=6)+(X=X(1))*(Y=Y(1))+(R>5)*(X=X(2))*(Y=Y(2))GOTO4000
```

MZ-80B/2000

★おーい，影さ～ん，編さ～ん，Dr.～，つぐ美さ～ん，編集長～。呼んでみただけ。ワッハハハハ。(岐阜市・深山大作13才)……【影：フワーイ。編：ホイキタ。Dr.D：ヘイヘイ。つぐ美：ハーイ。編集長：ウース。】

```
200 IFA=8GOSUB1000
210 IF(KG=1)*(A=9)GOTO5000
220 IFTM=1GOTO700
230 POSITIONX(1)*16,Y(1)*16:PATTERN-16,C$(0):IFRND(1)>0.033*RGOTO270
240 IFRND(1)>.25+T*.25GOTO260
250 X(1)=X(1)+(X<X(1))-(X>X(1)):GOTO270
260 Y(1)=Y(1)+(Y<Y(1))-(Y>Y(1))
270 POSITIONX(1)*16,Y(1)*16:PATTERN-16,C$(5)
280 IF(X=X(1))*(Y=Y(1))GOTO4000
290 IF(TM=1)*(TX=X(1))*(TY=Y(1))THENIFRND(1)<.1*RTHENTZ=INT(RND(1)*4)+1
300 IFT=1GOTO100
310 POSITIONX(2)*16,Y(2)*16:PATTERN-16,C$(0):IFRND(1)>0.033*RGOTO350
320 IFRND(1)>.25GOTO340
330 X(2)=X(2)+(X<X(2))-(X>X(2)):GOTO350
340 Y(2)=Y(2)+(Y<Y(2))-(Y>Y(2))
350 POSITIONX(2)*16,Y(2)*16:PATTERN-16,C$(5)
360 IF(X=X(2))*(Y=Y(2))GOTO4000
370 IF(TM=1)*(TX=X(2))*(TY=Y(2))THENIFRND(1)<.1*RTHENTZ=INT(RND(1)*4)+1
380 GOTO100
499 REM ■■  TAMA DASU  ■■
500 IFTM=1GOTO125
510 ONMKGOTO520,530,540,550
520 IF(F1(X,Y-1)>0)*(F1(X,Y-1)<4)GOTO125
525 GOTO560
530 IF(F1(X,Y+1)>0)*(F1(X,Y+1)<4)GOTO125
535 GOTO560
540 IF(F1(X-1,Y)>0)*(F1(X-1,Y)<4)GOTO125
545 GOTO560
550 IF(F1(X+1,Y)>0)*(F1(X+1,Y)<4)GOTO125
560 TM=1:TZ=MK:TX=X:TY=Y:MUSIC"+D1+C":GOTO125
699 REM ■■  TAMA MOVE  ■■
700 POSITIONTX*16,TY*16:PATTERN-16,C$(0)
710 XX=(TZ=3)-(TZ=4):YY=(TZ=1)-(TZ=2)
720 E=F1(TX+XX,TY+YY):IFE=3GOTO760
730 IFE=2THENF1(TX+XX,TY+YY)=1:S=S+1:GRAPHI2:POSITIONTX*16+XX*16,TY*16+YY*16:PA
TTERN-16,C$(21):GRAPHI1:GOTO760
740 IFE=1GOTO755
750 GOTO770
755 F1(TX+XX,TY+YY)=F2(TX+XX,TY+YY)-2*(F2(TX+XX,TY+YY)>0):S=S+1:GRAPHI2
756 IFF1(TX+XX,TY+YY)=0THENPOSITIONTX*16+XX*16,TY*16+YY*16:PATTERN-16,C$(0):GRA
PHI1:GOTO760
757 POSITIONTX*16+XX*16,TY*16+YY*16:PATTERN-16,C$(F1(TX+XX,TY+YY)+5):GRAPHI1
760 TZ=TZ+(TZ/2=INT(TZ/2))-(TZ/2>INT(TZ/2)):XX=0:YY=0:MUSIC"+B0+#B"
765 CURSOR29,4:PRINTS;"0"
770 TX=TX+XX:TY=TY+YY:IF(TX=X)*(TY=Y)THENTM=0:GOTO230
780 POSITIONTX*16,TY*16:PATTERN-16,C$(15):MUSIC"C0"
790 IF(F1(TX,TY)=5)+(F1(TX,TY)=6)GOTO4000
900 GOTO230
999 REM ■■  KAGI  TORU  ■■
1000 KG=1:F1(X,Y)=0:GRAPHI2:POSITIONX*16,Y*16:PATTERN-16,C$(0):GRAPHI1
1040 S=S+10
1050 CURSOR29,4:PRINTS;"0"
1090 MUSIC"+E1+F+G+A":RETURN
3999 REM ■■  HITORI SHINU  ■■
4000 M=M-1:TM=0:MK=2:MUSIC"D8F6ED8AED6D8"
4010 X(1)=1:Y(1)=1:X(2)=13:Y(2)=1:T=1:IFR>5THENT=2
4020 IFM<0GOTO7000
4500 GOTO8800
4999 REM ■■  ROUND  ｸﾘｱ  ■■
5000 R=R+1:S=S+M*50:M=M+1
5010 CURSOR29,4:PRINTS;"0"
5020 MUSIC"A6GBA6#AGBR4F6EBF6GABR4#A6A8#A6+C+DBR4D6GBA6GFB"
5030 IFR=11THEN5500
5100 GOTO8500
5500 GRAPHI1,C,I2,C,00:PRINTCHR$(6)
5510 FORI=0TO9:POSITION0,I*16:PATTERN-16,C$(7):NEXT
5520 FORI=0TO19:POSITIONI*16,176:PATTERN-16,C$(8):NEXT
5530 POSITION0,160:PATTERN-16,C$(14)
5540 GRAPHO12:MUSICM1$
5550 POSITION0,160:PATTERN-16,C$(0):MUSICM2$
5560 POSITION0,160:PATTERN-16,C$(2):MUSICM1$
5570 POSITION0,160:PATTERN-16,C$(4):MUSICM2$
5580 FORI=0TO8:POSITIONI*8,160:PATTERN-16,C9$+C$(4):MUSIC"F6":NEXT:MUSICM1$
5590 FORI=9TO18:POSITIONI*8,160:PATTERN-16,C9$+C$(4):MUSIC"A6":NEXT:MUSICM2$
5600 POSITION17*8,16*8:PATTERN-16,C$(16):MUSIC"F6"
5610 POSITION19*8,16*8:PATTERN-16,C$(17):MUSIC"F6"
5620 POSITION21*8,16*8:PATTERN-16,C$(20):MUSIC"F6"+M1$
5630 FORI=1TOM:CURSOR14,13:PRINT"BOUNS ";10000*I:MUSIC"A6":NEXT:MUSICM2$
5640 S=S+1000*M:CURSOR10,1:PRINT"SCORE     ";S;"0":MUSIC"F6"
5650 CURSOR10,3:PRINT"HI-SCORE ";H;"0":MUSIC"F6"
5660 IFH<STHENCURSOR10,5:INPUT"YOUR NAME ";HN$:H=S
5670 IFLEN(HN$)>9THENHN$=LEFT$(HN$,9)
5680 MUSICM1$
5690 FORI=19TO28:POSITIONI*8,160:PATTERN-16,C9$+C$(4):MUSIC"A6":NEXT:MUSICM2$
5700 FORI=29TO37:POSITIONI*8,160:PATTERN-16,C9$+C$(4):MUSIC"F6":NEXT:MUSICM1$+M
2$
5710 POSITION38*8,160:PATTERN-16,C$(0):MUSIC"C6DE#ABA6A9R6GBF6F9R9R9"
5720 GOTO8000
6999 REM ■■  GAME  OVER  ■■
7000 GRAPHI1,C,I2,C:PRINTCHR$(6)
7010 CURSOR10,9:PRINT"G A M E  O V E R"
7020 CURSOR10,10:PRINT"SCORE     ";S;"0"
7070 IFS>HTHENH=S:GOTO7500
7100 GOTO7600
7500 CURSOR10,11:PRINT"YOUR SCORE IS HI-SCORE"
7510 CURSOR10,12:INPUT"YOUR NAME=";HN$
7520 IFLEN(HN$)>9THENHN$=LEFT$(HN$,9)
7600 MUSIC"C6GCGCGCGDFDFDFDFEFGEDCEFGEDCDEFEDEC9R"
7999 REM ■■    ﾃﾞ   ﾓ   ■■
8000 GRAPHI1,C,I2,C:PRINTCHR$(6)
8010 CURSOR5,1:PRINT"┌─┐┬┌┐  │ │ │   │ │     │    │"
8020 PRINT"     ├─┤├┴┤   ├┬┤   ┼┼┼      ├─   │"
8030 PRINT"     ├─┤├┬┘    │      │ │      │    │"
8040 PRINT"     │ │ ││   │ │ │    │      ┌┼─"
8050 PRINT"     │ │─└─   └─┘    └───   └┘      0"
8060 CURSOR12,7:PRINT"HI-SCORE";H;"0"
8070 CURSOR12,8:PRINT"NAME       ";HN$
8080 FORI=0TO4:POSITION40,80+I*24
8090 PATTERN-16,C$(I+4):NEXT
8100 FORI=0TO1:POSITION21*8,80+I*24
8110 PATTERN-16,C$(I+13):NEXT
8120 POSITION21*8,128:PATTERN-16,C$(9)
8130 CURSOR7,11:PRINT"...ｱﾅﾀ            ...ｶｷﾞ"
8140 CURSOR7,14:PRINT"...ﾃｷ             ...ﾃﾞﾝ"
8150 CURSOR7,17:PRINT"...ｶﾍﾞ            ...ｵﾄｼｱﾅ"
8160 CURSOR7,20:PRINT"...ｶﾍﾞ         ??... ?"
8170 CURSOR7,23:PRINT"...ｶﾍﾞ         HIT YorN KEY!";
8180 CURSOR21,19:PRINT"??"
8260 RESTORE25010
8270 READA$:IFA$="*"GOTO8260
8275 MUSICA$
8280 GETA$:IFA$="N"THENEND
8290 IFA$<>"Y"GOTO8270
8299 REM ■■  GAME  START  ■■
8300 S=0:R=1:M=5:GS=0
8310 RESTORE20010
8320 CURSOR21,23:PRINTSPACE$(13);
8499 REM ■■  ROUND  START  ■■
8500 X(1)=1:Y(1)=1:X(2)=13:Y(2)=1:T=1:IFR>5THENT=2
8510 MK=2:KG=0:TM=0
8700 READA$
8710 FORJ=1TO5:FORI=1TO13
```

★私は、駅で切符切りのアルバイトをしていた編さんが定期にハサミを入れたのを見た。(青森市・編さんのほうが人間ばなれしていると思う15才)……【編：そんなもの定期にしまうわけない。つぐ美：ちがうって。】

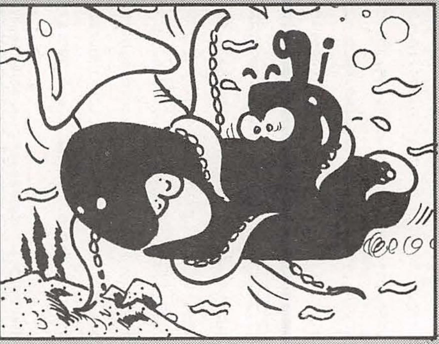
```
8715 A1$=MID$(A$,I+J*13-13,1):A1=ASC(A1$)-64:A=0
8720 IFA1>7THENA=A+1:A1=A1-8:GOTO8720
8725 F1(I,J)=A:F2(I,J)=A1:NEXTI,J:READA$
8730 FORJ=6TO10:FORI=1TO13
8735 A1$=MID$(A$,I+J*13-13*6,1):A1=ASC(A1$)-64:A=0
8740 IFA1>7THENA=A+1:A1=A1-8:GOTO8740
8745 F1(I,J)=A:F2(I,J)=A1:NEXTI,J
8750 IFGS=0THENMUSIC"C6F8E6DEF8R6A8G6A8R6+C8#AAG#A6AGFE8R6CDE8D6EF8E6FG8F6GA8#A
6A#A+CA9#A+C"
8799 REM ████   PUT  ｶﾞﾒﾝ   ████
8800 GRAPHI1,C,I2,C,O0:PRINTCHR$(6)
8810 FORI=0TO14
8820 POSITIONI*16,0:PATTERN-16,C$(8):F1(I,0)=3
8830 POSITIONI*16,11*16:PATTERN-16,C$(8):F1(I,11)=3
8840 NEXT
8850 FORI=1TO10
8860 POSITION0,I*16:PATTERN-16,C$(8):F1(0,I)=3
8870 POSITION14*16,I*16:PATTERN-16,C$(8):F1(14,I)=3
8880 NEXT
8937 FORJ=1TO10:FORI=1TO13
8939 IFF1(I,J)=0THENPOSITIONI*16,J*16:PATTERN-16,C$(0):GOTO8945
8940 POSITIONI*16,J*16:PATTERN-16,C$(F1(I,J)+5)
8945 NEXTI,J
8950 X=7:Y=10
8955 IFF1(X,Y)>0THENY=Y-1:GOTO8955
8960 FORI=0TO4:POSITION(I+15)*16,0:PATTERN-16,C$(16+I):NEXT
8965 CURSOR30,3:PRINT"SCORE"
8966 CURSOR30,6:PRINT"HI-SCORE"
8967 CURSOR30,9:PRINT"ｱﾅﾀ"
8968 CURSOR30,14:PRINT"ROUND"
8969 CURSOR30,19:PRINT"ﾏｸﾞﾁｬﾝ"
8970 CURSOR35,20:PRINT"SOFT"
8971 CURSOR32,22:PRINT"MG-011"
8972 CURSOR29,4:PRINTS;"0"
8973 CURSOR29,7:PRINTH;"0"
8974 CURSOR29,10:PRINTN
8975 CURSOR29,15:PRINTR
8977 GRAPHI1,O12
8985 GS=1:MUSIC"R9+D+E6+D+C#AA8R6GA#A8A6#A+C8#A6+C+D8+C6+D+E8+F6+E+D+C+D9"
8990 GOTO100
8999 REM ████   ｼｮｷ  ｾｯﾃｲ   ████
9000 CLR:CONSOLES0,24,C40:GRAPHI2,C,I1,C,O12
9010 DIMC$(21),F1(14,11),F2(13,10),X(2),Y(2)
9020 FORI=1TO21:FORJ=1TO32
9030 READA:C$(I)=C$(I)+CHR$(A)
9040 NEXTJ,I
9050 C9$=STRING$(CHR$(0),16):C$(0)=C9$+C9$
9060 M1$="#A8A6#A+CA9F6G8E6FGA":M2$=M1$:M1$=M1$+"A9R6":M2$=M2$+"F9R6"
9080 GOTO8000
10000 REM ████  CHARACTER DATA  ████
10010 DATA 15,31,31,31,47,23,19,8,7,31,47,47,47,12,12,30,224,240,240,240,232,20
8,144,32,192,240,232,232,232,96,96,240
10020 DATA 15,31,16,20,33,16,19,8,7,31,47,47,47,12,12,30,224,240,16,80,8,16,144
,32,192,240,232,232,232,96,96,240
10030 DATA 15,31,17,21,32,16,16,8,7,14,14,14,13,7,3,31,224,240,240,240,112,240,
112,32,192,224,224,224,224,192,192,224
10040 DATA 15,31,31,31,28,30,28,8,7,14,14,14,15,15,7,15,224,240,16,80,8,16,16,3
2,192,224,224,224,96,192,128,240
10050 DATA 31,127,227,193,205,205,205,227,254,255,192,192,224,120,31,0,240,252,
142,6,102,102,102,142,254,254,6,6,14,60,240,0
10060 DATA 254,254,254,254,254,254,254,0,254,254,254,254,254,254,254,0,254,254,
254,254,254,254,254,0,254,254,254,254,254,254,254,0
10070 DATA 254,254,254,0,254,254,254,0,254,254,254,0,254,254,254,0,254,254,254,
0,254,254,254,0,254,254,254,0,254,254,254,0
10080 DATA 255,128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,255,0,254,2,
2,2,2,2,10,10,10,10,2,10,10,2,254,0
10090 DATA 0,0,0,15,112,128,128,128,128,128,112,15,0,0,0,0,0,0,224,28,2,2,2,2
,2,28,224,0,0,0,0
10100 DATA 0,1,1,15,63,127,127,255,255,255,255,127,127,63,15,0,224,18,12,224,24
8,252,252,254,254,250,250,244,236,184,224,0
10110 DATA 255,159,199,243,255,243,243,255,254,255,248,231,223,255,255,0,254,24
2,198,158,254,158,158,254,254,254,62,206,246,254,254,0
10120 DATA 7,24,39,95,95,191,160,160,160,191,95,95,39,24,7,0,192,48,200,244,244
,250,10,10,10,250,244,244,200,48,192,0
10130 DATA 7,28,48,96,64,110,58,2,2,2,2,2,2,2,1,0,192,112,24,12,4,236,184,128,1
28,224,192,128,224,128,0,0
10140 DATA 7,24,38,94,94,190,190,186,186,190,190,190,190,128,255,0,192,48,200,2
44,244,250,250,186,186,250,250,250,250,2,254,0
10150 DATA 0,7,31,63,63,127,127,127,127,127,63,63,31,7,0,0,0,192,240,248,248,25
2,252,252,244,244,232,216,112,192,0,0
10160 DATA 0,0,124,68,68,68,124,68,68,68,124,68,68,76,133,0,130,66,36,254,130,1
30,130,254,72,72,72,72,136,138,14,0
10170 DATA 1,1,65,65,65,127,1,1,1,129,129,129,129,255,0,0,0,0,4,4,4,252,4,0,0,2
,2,2,2,254,2,0
10180 DATA 0,0,0,16,16,16,127,16,16,16,16,16,16,16,15,0,0,0,0,16,16,16,252,16,1
6,16,0,0,0,0,240,0
10190 DATA 0,0,0,2,2,2,3,2,2,2,31,34,34,34,28,0,0,0,0,0,0,240,0,0,0,128,64,32
,16,0,0
10200 DATA 14,31,63,63,63,63,63,31,31,14,14,0,14,31,14,0,0,0,128,128,128,128,12
8,0,0,0,0,0,0,0,0
10210 DATA 218,186,118,0,222,184,118,0,238,22,218,0,212,182,106,0,220,170,182,0
,184,122,246,0,244,202,186,0,186,102,222,0
20000 REM ████   MEN   DATA   ████
20010 DATA @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@HHHHHHHHH@@@@HNHHHHHOH@@@@HHHHHHHHH@@
20015 DATA @@HJHHJHHJH@@@@HHHHHHHHH@@@@HHHHHHHHH@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
20020 DATA @@@@@@@@@@@@@JN@@@JJRRRRPPJJJ@HHHPRWRPPHHHHHJJ@@@RP@H@HHH@J@@RP@@
20025 DATA H@BJB@J@RP@@@H@@J@@JRPPPPPH@@J@@JRRRRRP@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
20030 DATA @@P@@@@@@@P@@@@P@@@@@@@P@@@@XPPXXXPPX@@@@XHHHXHHHX@@@@PHNHRJJJP@@
20035 DATA @@PJJJRHOHP@@@@XHHHXHHHX@@@@XPPXXXPPX@@@@P@@@@@@@P@@@@P@@@@@@@P@@
20040 DATA @@@@@@@@@@@@@H@RRVK@@@KRPWH@R@RK@@@KR@@H@R@RK@@@KR@@H@R@R@K@K@RRR
20045 DATA H@R@R@K@K@P@@H@R@S@K@K@P@@HHRRS@@K@@PSS@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
20050 DATA @@@@@@@@@@@@@VPPPPPXPPPPPWHHHHHHHHHHHHHHHPPPPXXRXXPPPPHHHHHHHHHHH
20055 DATA @@XX`````XX@@HHHHHHHHHHHHHXXSSSPPPSSSXX@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
20060 DATA @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@PVXXXXXXPPXPPPPXPPJHHPPXPPSSXPPJOJPPXPP
20065 DATA SSXPPJJJPPXPPPPXPPHHHPPXPPPPXPPXXXXXXPP@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
20070 DATA @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@PPTTTTTPP@@@@PPTPPWTPP@@@@PPPPPPTPP@@
20075 DATA @@PPPPPTVRP@@@@PPPPTPSRP@@@@PPPPTPPPP@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
20080 DATA @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@PPRPPSKKHHWIHHJJJPHHHPQQPPHHJPHKKKHHQHH
20085 DATA HHRPHHNKHHQHHHRJJPHKHPPQPPPHJHHSHHHHQHH@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
20090 DATA @@@@@@@@@@@@@PPPPPPPPPPPP@@RPQPPPPPQPR@@RPIHHHHHIPR@@RTIH@@@HIVR@
20095 DATA @RWIH@@@HITR@@RPIHHHHHIPR@@RPQPPPPPQPR@@PPPPPPPPPPPP@@@@@@U@@@@@@
20100 DATA @@@@@@@@@@@@@@PSHPHHPHPSH@@PHHPPHPHPHP@@PHHWPHPHPHP@@PPHRPPPHPHP@
20105 DATA @PHHPHPPNPHP@@PHHPHPPMPHP@@QPIPIHQHQPI@@A@A@AxA@A@A@@@@@@@@@@@@@@
25000 REM ████   MUSIC DATA   ████
25010 DATA C8,F6,E6,D6,C6,C8,R1
25020 DATA C8,F6,E6,F6,G6,A8,R1
25030 DATA A8,G6,A6,#A6,A6,G8,R1
25040 DATA E6,E6,C6,G6,F8,R6
25050 DATA F6,#A8,#A8,A8,R6
25060 DATA A6,+C8,G6,#A6,A8,R6
25070 DATA A6,#A6,A6,G6,F6,E6,F6,G8,R1
25080 DATA E6,E6,C6,G6,F8,R6
25090 DATA #A8,A6,#A6,+C7,R1
25100 DATA +D8,+C6,#A6,A7,R1
25110 DATA G8,E6,F6,G7,R1
25120 DATA A8,#A6,+C6,+D9,+D9,+C9,+C9
25130 DATA C8,F6,E6,D6,C6,C8,R1
25140 DATA C8,F6,E6,F6,G6,A8,R1
25150 DATA #A8,A6,G6,A6,G6,F8,R1
25160 DATA E6,E6,C6,G6,F8,R6,*
```

★「はい，もしもし，もしもーし……ガチャ」これは12月4日8時21分のことです。僕はあっけにとられて「……」でした。どうもすみません。あの声はだれですか？（京都市・八木章平12才）……**【影：もしもーし。】**

MZ-2000/2200/2500(1Z001/1Z002)用

（※2500で動かすには2000モードで1Z001もしくは1Z002-BASICを使用）

海底(かいてい)2万マイル



トシちゃん25歳

内　容

このゲームは，ジュール・ベルヌ著「海底2万里」からヒントを得て，できました。

もし，ベルヌ氏が，魚雷を考えていたならば，大イカとの戦いは，このようになっていたと思います。

遊びかた

あなたは，左の潜水艇を8と2キーで上下に動かし，スペース・キーで魚雷を発射させ，大イカに当ててください。大イカに当たると，1点です。

ただし，大イカとの間にいる魚，カニ，クラゲに当てると，ゲーム・オーバーです。潜水艇は一つです。

プログラム

動きに，2種類つけました。魚とイカは，ランダムに上下します。

そして，カニ，クラゲは，下から上に行き，上に行くと下に降りてきます。

グリーン・モニタを御使用の方は，プログラムのOUT文をすべて取ってください。

挑戦状

私はゲーマーに言いたい。このゲームで，10点以上取ってみろ。絶対に10点も取れないはずだ。

10点以上取った人は，OFにだしてみては…？

ちなみに，私の最高点は2点です。

P.S.ゲームを中断した（ブレイクした）方は，F5キーを押してください。

CHECKER FLAG

Dr.D：なかなかキャラクターにこったゲームだな。

編：ええ，いかにも水中での物語といった感じですね。

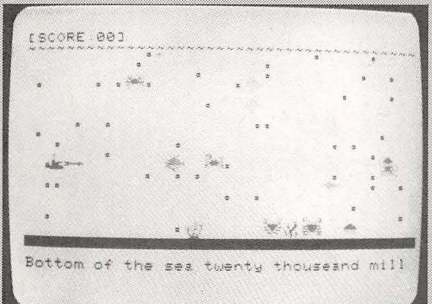
Dr.D：ゲーム内容自体はそう目をひくようなデキではないんだがな～。

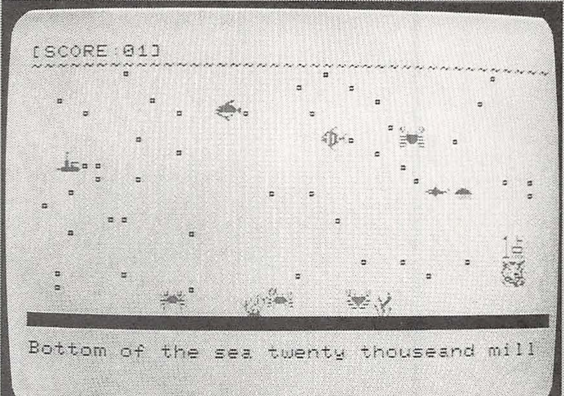
編：ところで，このプログラムは1Z001でも1Z002でも両方のBASICで作動しますね。

Dr.D：MZ-2200に付属のカラーBASIC，MZ-1Z002は標準BASIC，1Z001の機能にカラー・コントロールの各種コマンド，ステートメントが追加されたカラー・グラフィックを重視したBASICだが，カラー・コントロールに関するコマンドがこのプログラムでは使われていないわけだな。

《第1表》変 数 表

変数	内容
X( )，Y( )	座標
F( )，FI	フラグ
CH$( )	キャラクター
KE$	キースキャン
CH	キャラクター番号
I，J，K，A，A$	汎用
YY	移動量
SC	点





▲《写真1》左側の潜水艇を操作し，魚雷で右側にいる大イカをやっつける

▶《写真2》ほらね。おみごと！大イカに命中すると1点もらえる

★OFコーナーももうすぐ終わるし，寝るとするか。おやすみぃ～。（埼玉県北葛飾郡・K.Jyo 14才）……【編：寝るのは仕事中の影さんとコインランドリーのYu-Youだけにしておくれ。つぐ美：OFもまだまだ中盤ですよ。】

海底2万マイルのプログラム・リスト

```
10 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 REM ■        Bottom of the sea twenty thousand mill         ■
30 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
40 CLR:TEMPO 7:OUT@$F5,8:OUT@$F4,5:CONSOLE C40,S2,19,R
50 CURSOR 12,12:PRINT "Wait a moment":GOSUB 800
60 PRINT CHR$(6):GRAPH I1,C,O1:GOSUB 700:GOTO 200
100 REM ■■■■■■ PUT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
110 POSITION SX*8,SY*8:PATTERN -16,CH$(CH):RETURN
150 REM ■■■■■■ PUT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
160 POSITION SX*8,SY*8:PATTERN -16,CL$    :RETURN
200 REM ■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
210 POKE$952,0:GET KE$:POKE$952,166
220 IF((KE$=" ")*(FI=0))+(FI=1)THEN GOSUB 500
230 IF FI=2   THEN GOTO 580
240 IF KE$="" THEN GOTO 300
250 YY=((KE$="2")*(Y(1)<16)-(KE$="8")*(Y(1)>2))*2
260 SX=X(1)     :SY=Y(1)     :GOSUB 150
270 Y(1)=Y(1)+YY:SY=Y(1):CH=1:GOSUB 100
300 REM ■■■■■■ PATTERN 1 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
310 FOR I=5 TO 9:YY=0:K=I-4
320 IF(F(K)=0)*(RND(1)>.2)THEN GOTO 390
330 IF(F(K)=2)+(Y(I)<=  2)THEN GOTO 350
340 F(K)=1:YY=-2              :GOTO 370
350 IF Y(I)=>18 THEN F(K)=0   :GOTO 370
360 F(K)=2:YY= 2
370 SX=X(I)     :SY=Y(I)     :GOSUB 150
380 Y(I)=Y(I)+YY:SY=Y(I):CH=I:GOSUB 100
390 NEXT I
400 REM ■■■■■■ PATTERN 2 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
410 FOR I=2 TO 4:GOSUB 430:NEXT I
420 I=10:GOSUB 430:GOTO 200
430 A=INT(RND(1)*3):YY=0
440 IF(A=1)*(Y(I)<16)THEN YY= 2:GOTO 470
450 IF(A=2)*(Y(I)> 4)THEN YY=-2:GOTO 470
460 IF(A=0)+(YY=0)    THEN      GOTO 490
470 SX=X(I)     :S7=Y(I)       :GOSUB 150
480 Y(I)=Y(I)+YY:SY=Y(I):CH=I :GOSUB 100
490 RETURN
500 REM ■■■■■■ FIGHT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
510 IF FI=0 THEN Y(13)=Y(1):X(13)=X(1):FI=1
520 SX=X(13):SY=Y(13):GOSUB 150
530 IF X(13)>34 THEN FI=0:RETURN
540 X(13)=X(13)+2:SX=X(13):CH=13:GOSUB 100
550 FOR I=2 TO 10
560 IF(X(I)=X(13))*(Y(I)=Y(13))THEN K=I:I=99:FI=2
570 NEXT I:RETURN
580 IF K=10 THEN GOTO 650
600 REM ■■■■■■ END ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
610 SX=X(13):SY=Y(13):CH=14:GOSUB 100
620 FOR I=0 TO 19:MUSIC "-DO-C-C":NEXT I
630 CURSOR 12,10:PRINT "AGAIN ? (Y/N)"
640 GET A$:ON 3+(A$="Y")+(A$="N")*2 GOTO 990,60,640
650 REM ■■■■■■ アタリ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
660 SX=X(10):SY=Y(10)   :CH=14:GOSUB 100
670 SX=X(10):SY=Y(10)-2:CH=15:GOSUB 100:SC=SC+1
680 CURSOR 7,0:PRINT RIGHT$("00"+STR$(SC),2)
690 MUSIC "+#B9+#B+#B+#BR9RRRR":GOTO 60
700 REM ■■■■■■ INIT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
710 YY=0:FI=0:K=0:Y(1)=2:Y(13)=0:X(13)=0
720 CURSOR 0,22:PRINT "Bottom of the sea twenty thousand mill"
730 CURSOR 0, 0:PRINT "[SCORE:";RIGHT$("00"+STR$(SC),2);"]"
740 PRINT STRING$("~",40);:CURSOR 0,20:PRINT STRING$("■",40);
750 FOR I=5 TO 12:Y(I)=18:F(-(I<10)*(I-4))=0:NEXT I
760 FOR I=2 TO  4:Y(I)=INT(RND(1)*6)*2+4:NEXT I
770 FOR I=1 TO 12:SX=X(I):SY=Y(I):CH=I:GOSUB 100:NEXT I
780 FOR I=0 TO 49:CURSOR INT(RND(1)*38)+1,INT(RND(1)*18)+2
790 PRINT "°";:MUSIC "-GO":NEXT I:MUSIC "+#B9-COR9":RETURN
800 REM ■■■■■■ READ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
810 DEF KEY(5)=GOTO 990?
820 DIM X(13),Y(13),F(5),CH$(15):SC=0
830 RESTORE 1000
840 FOR I=1 TO 12:READ X(I)    :NEXT I
850 FOR I=1 TO 15:READ A$      :FOR  K=1 TO 32
860 A=ASC(MID$(A$,K*2-1,1))-48:A=A+7*(A>16)
870 B=ASC(MID$(A$,K*2  ,1))-48:B=B+7*(B>16)
880 CH$(I)=CH$(I)+CHR$(A*16+B):NEXT K,I
890 CL$=STRING$(CHR$(0),32)    :RETURN
990 CONSOLE C40,S0,24,N:OUT@$F5,7:OUT@$F4,0:POKE$952,166:END
1000 REM ■■■■■■ POSITION DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■
1010 DATA 2,14,22,30,10,18,24,28,32,36,16,26
1080 REM ■■■■■■ CHARACTER DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■
1090 REM  0..01..12..23..34..45..56..67..78..89..9A..AB..BC..CD..DE..EF..F
1110 DATA 0001010101010303038F7F8F000000008000000000080BEA0B0FEFFFE000000
1120 DATA 000001030F3F5FFF3FE0380F030100000070E080E0F1FBFFFB1160B000B00000
1130 DATA 000003061F3776D676F636170F06030000C0000000C1E2D6DED2E18000000080
1140 DATA 00000001020 73FEF3F0702010000000000000000002C3FCF00000000000000
1150 DATA 00002828BA572FFF176890202000000000002828BAD4E8FED02E11080800000
1160 DATA 346C4C5A22976F1FE728D0080000000000000A4A44E9F6F8E7140B1000000000
1170 DATA 00A0A0A4641F1FEF077B011E000000000000A0A4A4CF0F0EEC0BC00F000000000
1180 DATA 50D0D064140FFF0FFF07FB08F00000000A0B0B2628F0FEF0FFE0DF080F000000
1190 DATA 00000000030F1F3F0A150A000000000000000000C0F0F8FCA850A800000000
1200 DATA 012347BF9F878555574F474F320579820080C0E0F0C04A49F1C1D9E6B0685453
1210 DATA 0000000000000212945831121 10D070F00000010A04926A2A2C41408A830F0F8
1220 DATA 00000000100B180C0547672633131 20A000040602070 70E0C0B000303020 2040
1230 DATA 0000000000000F03FF00000000000000000000000000018FF18000000000000
1240 DATA 80673B743B6640CA50683EB75C67201403CEBC1958360C4D94146E59B6E7EE72
1250 DATA 00103070101010101111111110117D000020202 03C202020FC0404FC00545400
1260 REM  0..01..12..23..34..45..56..67..78..89..9A..AB..BC..CD..DE..EF..F
1270 REM  ┌──────────────────────────────────────────┐
1280 REM  |    Bottom of the sea twenty thousand mile |
1290 REM  |                 By   トシチャン 25サイ      |
1300 REM  |                       for   MZ-2200   (MZ-1Z001) |
1310 REM  └──────────────────────────────────────────┘
```

評…かわいいドラゴン(つぐ美)



by IKU

評…気まずいなー(影)



by XYZ…危険な名のカクテル

★僕の友人Y.Fは，ほうきをワキの下にかかえて「スペースハリアー」と言ってうろついている。(東京都八王子市・ひかる仙人3014才と太田13才)……【つぐ美：そのままししっかり床もはいってほしいわね。】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

フォース FORCE アタック ATTACK

S.K.soft



内容

えー，はっきり言って大作です。どうぞ思う存分楽しんでください。

自機はカーソル・キーかジョイスティックで8方向に移動します。スペース・キーかトリガ2で弾を撃ちます。[無変換]キーかトリガ1でバリアを装備しているなら飛ばすことができます。

全8面で22種の敵！しかも8面分の敵出現パターンは完全に決まっているので，そのパターンを読まないとクリアできないでしょう。ちなみにデカキャラ(9種類で128×128ドット)を破壊すると面クリアですが，後のほうではデカキャラがザコとして現れますよ。

さて，重要なパワーアップですが，これはA→B→T→Pとくるくる変わっていくパワーアップ・アイテムをほしいときに撃てばパワーアップします。内容は第1表にまとめておきますので見てください。

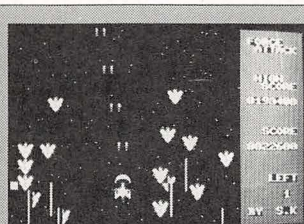
死んじゃうと一定の場所にもどされるので，はまったときは，パワーアップ・アイテムの“THROUGH”を使っ

《第1表》パワーアップ・アイテム

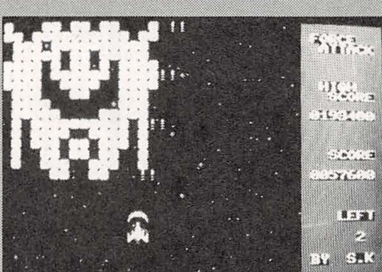
ⒶⒶ…AUTO。連射です。
ⒷⒷ…BARRIER。バリアです。飛ばすこともできます。
ⓉⓉ…THROUGH。約10秒間無敵になります。
ⓅⓅ…POINT。ボーナス10,000点です。



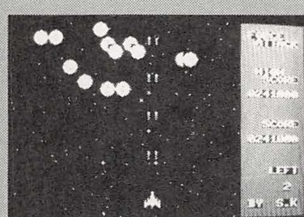
◀《写真1》音楽もいいねー。誌面ではお聞かせできないのが残念



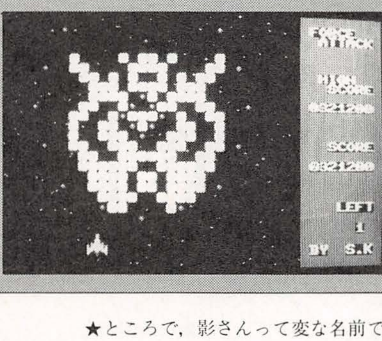
▲《写真2》バリアと連射で一気に攻略だ！そう快なシューティングだよ



▲《写真3》でたなデカキャラ！ここでパワーアップしてないとキツイ



▲《写真4》この敵はカタイぞ。それにかたまってせまってくるのでイヤ～



◀《写真5》2面のボスキャラは弾を四方八方にはなってくるのでイヤ～

FORCE ATTACKのプログラム・リスト

```
   10 '  F O R C E   A T T A C K     B Y ' S . K , S O F T
   20 data 3C66DBDBC3DB5A3C001824243C242400001824243C242400,0000000000000000003C7E
FFFFFFFF7E3C00382438242438 00,00000000000000000007E18181818003C42FF9999995A3C
   30 data 3C42CDCDC3CF4E3C3C7EFFFFFFFF7E3C003C32323C303000,004000000003040B040040
201B1F0F1F1F0040000000000030703,0002000000A050D0000204D8F8F0F8F80002000000000A020
   40 data 0B150B04000040001F1F0F1F1B204000040E040000004000,70E050E000000200F8F8
F0F8D80402000000E00000000200,000020178C0B0B0C84607B3FBF1F3F3F800000003070703
   50 data 20000488F14878C82106DEBCFDF8FCFC01000000000B0B030,0F121509162000002F3E
9F3F3E7B6084000C0E0600000080,70906990E804001074FCF9FCFCDE06110060F0600000001
   60 data 0000000003040403802048012B070F9780000000000030300,8000000000B0C9308104
1240A4F0F974010000000000003000,00040A0A04000000A150E2F0649208100000404000000080
   70 data 006090600000000A870F07480120401000060000000001,000000000000000000000
183C3C18000000000001000000000,1818181800180018101010100010001010101010100010010
   80 data 101010101010101818181818181818101010101010101010,7ED5ABD5ABD5AB7E7ED5
ABD5ABD5AB7E002A542A542A5400,0101010103031317010101010303121601010101030302 06
   90 data 979FBFFEF0C08000949DBFFFF3C38101848DAFFFF1C08000,000060B0DB6D743B0103
63B3D86C743B000061F1F85C5F1F,3F2F2F0F070703013C2C2C0C060703011C0C0C0C06070301
  100 data 80C0E0F0F8FDFBFB010103030300000080C0A0B1A9ADAB9B,7B3B1B0B03030301 0000
000000000004B2B1B0A02020301,08080C0C0F05050301010101000000008080D0D0F050503
  110 data 030101010101010100000000000000000301010101010101,01071F3F3F7E7EF80101
```

★ところで，影さんって変な名前ですね。本名ですか？それから，つぐ美さんていうのは女性みたいな名前ですね，ひょっとしておかまですか？(岡山市・**ペンネーム**)……【**影**：わるかったね。**つぐ美**：あんまりだわ。】

たりして少しでも先に進むことが大事ですね。

プログラムについて

このリストを見て，このプログラムがハンドアセンブルだと思う人はまずいないでしょう。ほ〜んとに疲れました。なにしろ，BGMとゲーム・オーバー以外，全部マシン語です。う〜ん，アセンブラがほしい!!

最後に

このゲームは音楽も力が入っているので，どうぞお聞きください。全8曲です。

```
0101010001FB00061E3A3A627F03,F87E7E3F3F1F0701FB01000101010101037F623A3A1E0600
  120 data C0A05028170F0F0FC0A050281408000C0A0502814080302,0F0F0F172850A0C00000
08142850A0C0000309142850A0C0,088848281DAA684808884828I8A8694B088848281DBA7878
  130 data 4868AA1D284888084B69A818284888087878BA1D28488808,030F3F2F767AFCF00000
00100905030F000000000000000,F0FC7A762F3F0F030F0305091000000000000000000000
  140 data 070F1F3F7FFF84840003030303000303070C142444FFFEFC,8484FF7F3F1F0F070303
000303030300FCFEFF4424140C07,071F3F7F70C08080071F3F7F70C0808000000000000000
  150 new on 0:clear &HE000:if peek(&HF619)=&HC9 then 200
  160 klist 0:init "crt1:40,25,1,1":cls 3:locate 15,11:print [6] "Plaese wait":f
or I=0 to 19:read D$:cgpat$ (91+I)=hexchr$(D$):next:for I=0 to 18:read D$:cgpat$
 (111+I*2)=hexchr$(D$):cgpat$ (112+I*2)=mirror$(cgpat$(111+I*2)):next
  170 for I=32 to 90:A$="":B$="":for J=1 to 8:D=asc(mid$(cgpat$(&H200+I),J,1)):A
$=A$+chr$(D or D*2 or D/2):B$=B$+chr$(D or D*2):next:cgpat$ (I)=B$+A$+B$:next
  180 cgpat$ (149)=string$(8,170)+string$(16,0)
  190 poke &HFFFE,232,3:restore 700:for I=0 to 176:Z=0:read D$:for J=0 to 31:D=v
al("&h"+mid$(D$,J*2+1,2)):Z=Z+D:poke &HE000+I*32+J,D:next:read D:if D=Z mod 100
then next else print "data error in";dtl:beep:end
  200 init "crt2:320,200,16":cls 3:init "crt1:40,25,0,0":click off:def int A-Z:k
list 0:kmode:console 0,25:view@ (0,0)-(0,0):play init:on play gosub 520
  210 for I=0 to 5:symbol (20+I,6+I),"FORCE",4,3,I*2+2:symbol (60+I,40+I),"ATTAC
K",5,5,I*2+3:next:for I=0 to 159:view@ (160-I,45-I/5)-(160+I,45+I/5):next:view@
  220 cgen 1:cflash 1:locate 13,15:print "PUSH SPACE KEY":cflash:locate 14,18:pr
int "(C) S.K SOFT":MF=2:play on:play "@v109t140","@v113t140","@v120t140"
  230 R=1:repeat:if peek(&H5DE) and 32 then R=11:locate 32,11:print "SPECIAL"
  240 until (peek(&H5D7) and 2) or strig(1):cls 3:play stop:call &HE2A0
  250 poke &HFFF8,R,3,44,1,0,0:data 1,⇐FORCE,2,ATTACK,6,HIGH,7,⇒SCORE,13,⇒SCORE,
15,⇐0000000,19,⇒⇒LEFT,21,⇒⇒⇒3,23,⇐BY⇒⇒S.K
  260 gosub 480:restore 250:for I=0 to 8:read D,D$:locate 33,D:print D$;:next
  270 locate 32,9:print right$("000"+mid$(str$(peek(&HFFFF)*256+peek(&HFFFE)),2)
,5)+"00";:sound 0,31:sound 1,3:sound 6,31:sound 12,40
  280 locate 11,10:print "GET READY":pause 14:locate 13,13:print "GO !!":pause 1
5:call &HE0A0:poke &HFFC0,0,0,50,&HA0,&HF3,0:poke &HFFE0,0,0,0,0,0
  290 for I=&HFB00 to &HFFBF:poke I,0:next:poke &HFFF0,14,18,0,0,0,0,0,0:MC=0:MF
=0:play on:for I=0 to 40:for J=0 to 3:pset (rnd*247,rnd*199),rnd*14+1:next:roll@
 -1:next
  300 '■■■■■■■■■■      M   A   I   N      ■■■■■■■■■■
  310 call &HF100:if peek(&HFFF4) then 360
  320 call &HF300:if peek(&HFFF5)=1 then poke &HFFF5,2:play off:MF=1:call &HE2A0
:play "t150@1018o3@v115cc@v119cc@v123cc@v127cc":play on
  330 if peek(&HFFF5) and peek(&HFC01)=0 then poke &HFFF5,0:poke &HFFC0,0,0,50:R
=R+1:poke &HFFF8,R:play stop:MF=0:MC=0:call &HE2A0:if R=9 or R=19 then play ,,"@
m2@10120o5cgb>dfgec<agfedcccccc1":goto 420 else play ,,"@m2@24c1&c1@m0":play on
  340 sound 8,16:roll@ -1:for I=0 to 90:next:goto 310
  350 '■■■■■■■■■■    G   A   M   E     O   V   E   R    ■■■■■■■■■■
  360 play stop:call &HE2A0:sound 7,49:for I=0 to 2:locate peek(&HFFF0),peek(&HF
FF1):print chr$(95+I*4,96+I*4,31,29,29,97+I*4,98+I*4):pause 1:roll@ -1
  370 sound 8,16:sound 13,0:next:call &HE0A0:for I=0 to 15:color=(I,0):for J=0 t
o 90:next:roll@ -1:next:cls 2:for I=0 to 15:color=(I,I):next
  380 D=peek(&HFFF9)-1:if D>=0 then poke &HFFF9,D:poke@ &H38,877,D+48:poke &HFFC
0,0,0,50,peek(&HFFC3)-(peek(&HFFC3) mod 32)+(peek(&HFFF5)>0)*32-((R=8 or R=18) a
nd peek(&HFFF5)>0)*32:goto 290
  390 if R<17 then locate 7,13:print "CONTINUE (HELP)":poke &HFFF9,4
  400 locate 10,10:print "GAME OVER":play "t160@v112@10o318"+string$(8,"c>c<")+"
>c>c","t160@2518o5@v110a2.ag1&ga>c","t160o5@24@v10118f2.fg1&ga>c":pause 50:call
&HE0A0:if (peek(&H5E1) and 2)=0 or R>16 then gosub 480:run else 380
  410 '■■■■■■■■■■      C   L   E   A   R   !      ■■■■■■■■■■
  420 for I=0 to 130:call &HF100:for J=0 to 90:next:roll@ -1:sound 8,16:next:cal
l &HE0A0:for I=peek(&HFFF1) to 0 step -1:locate peek(&HFFF0),I:print "op⇓←←qr⇓←←
";:for J=0 to 212:next:roll@ -1:next:call &HE0A0
  430 for I=0 to 15:color=(I,0):for J=0 to 90:next:roll@ -1:next:cls 2:for I=0 t
o 15:color=(I,I):next:gosub 480:cls:restore 2470:if R=19 then restore 2510
  440 for I=0 to 20:for J=0 to 9:pset (rnd*319,rnd*199),1:next:roll@ -1:next:pok
e &HFFF0,0:locate 12,12:print "CONGRATULATIONS!":C=1:MF=3:MC=0:play on
  450 for I=0 to 360:next:console@ 0,0:call &HF600:console@ 0,24:roll@ -1:color=
(1,W+1):W=(W+1) mod 15:if peek(&HFFF0) then 450 else C=C-1:if C then 450
  460 read D,C,D$:if C then A$="":for I=1 to len(D$):A$=A$+chr$(asc(mid$(D$,I,1)
)-1):next:locate D,24:print A$;:goto 450
  470 for I=0 to 30000:next:run
  480 for I=0 to 6:X=31+I:Y=0:repeat:poke@ &H38,X+Y*40,32-(peek(&HFFF9)=3)*117
  490 X=X+7:if X>39 then X=X-9:Y=Y+1:until Y>24 else until Y>24
  500 next:return
  510 '■■■■■■■■■■      B.   G.   M.      ■■■■■■■■■■
  520 if MF=1 and (R and 1)=0 then play "@v110@5o612r16egf+fegf+fegf+fegf+f","@v
119t150@4o612ga+ag+ga+ag+ga+ag+ga+ag+","@v127t150@10o318"+string$(64,"c")+"116cc
ccd+8ccccd+8ccd+8ccccd+8ccccd+8ccd+8":return
  530 if MF=1 then D$="@10@v12216"+string$(11,"gb->c<")+"gb->c12<":play "or12"+D
$,"t150o3"+D$,"t150l1@v115@25o5edf&f16ccccl12cccc":return
  540 if MF=2 then play "@118o6c1c<bag4f4ce1edc<b4a4g>c1cdef4g4ag1gaga4b4a","@25
11o5c&c<e&ef&fg&g","@10116o"+string$(32,"c8cc"):return
  550 if MF=3 then on MC+1 goto 630,640,650,660,670,640,650,660,670,680
  560 if R=8 or R=18 then play "t180@v115@11o6c<ba2g4b4a>c<ba2g4b4a>18efef2&fde
de2&ec4.d4.e4c4.d4.e4efef2&fdede2&ec4.d4.e4c4.d4.e4",,"t180@v118@10lo"+string$(6
4,"c")+"116edc8e8edc8e8edc8":return
  570 if (R and 1) then on MC+1 goto 590,600,600,610,620
  580 play ,"t120@25@v111116o5c8cg4&ggedcd8da2&ac8cg4&ggedcd8db2&be8eb4&bbagef4.
d8.f8.e2&ed8.e2.","t120@10@v116l16o"+string$(8,"crcccc")+"crcbrbbrbgfddrddddfrff
ffereeeeereeeeereeeeereeee":return
  590 play "t160@v112@10o318"+string$(8,"c>c<"),"t160@v110@25o3132cc+dd+eff+gg+a
a+b>cc+dd+eff+gg+aa+b>cc+dd+eff+1","t160o5@24":MC=1:return
  600 play string$(16,"c>c<"),"@2518a2.ag1&gf2.fg2.ggg","@v10118f2.fg1&ga2.ag2.g
gg":MC=MC+1:return
  610 play "a>a<a>a<a>a<a>a<g>g<g>g<g>g<g>g<f>f<f>f<f>f<f>f<e>e<e>e<e>e<e>e<","@
2511agfe","@v107a4.fd4ag4ec2.f4.d<b4>fe2.efg":MC=4:return
  620 play "a>a<a>a<a>a<a>a<g>g<g>g<g>g<g>g<f>f<f>f<f>f<f>f<e>e<e>e<e>e<e>e<","@
25agfe","a4.d>c4<dg4ec4.cdef4.dg4de4eeeedc<b>":MC=1:return
  630 play "t120@25@v103116o8"+string$(8,"cc<ggeecc>"):MC=1:return
  640 play string$(8,"cc<ggeecc>"),"t120@5@v11311o5egc&c","@m0t120@11@v12412o4cc
cccccc","t120sy7,49y6,012"+string$(4,"m1500cm10000c"):MC=MC+1:return
  650 play string$(8,"cc<ggeecc>"),"eg>c&c","cccccccc",string$(4,"m1500cm10000c"
):MC=MC+1:return
  660 play string$(8,"cc<ggeecc>"),"faeg","cccccccc",string$(4,"m1500cm10000c"):
MC=MC+1:return
  670 play string$(8,"cc<ggeecc>"),"df<12bgec>","cccccccc",string$(4,"m1500cm100
00c"):MC=MC+1:return
  680 play "@1og2..@24o7b>d2","oe1","e1","c1":play off:return
  690 '■■■■■■■■■■    M   A   C   H   I   N   E    ■■■■■■■■■■
  700 data cd4e00f33e06d3b43e38d3b52afcff2310fd22fcffaf0110273ced4230fb093d,52
  710 data f6303278c2af01e8033ced4230fb093df6303279c2af0164003ced4230fb093d,68
  720 data f630327ac2af010a003ced4230fb093df630327bc27df630327cc22afcffed4b,87
  730 data faffed4238133af9ff3c32f9ffc630326dc321b0040922faff2afeffed5bfcff,06
  740 data b7ed52300fed53feff2178c21188c1010500edb03e06d3b43e0cd3b5fbc90000,83
  750 data f33e06d3b43e38d3b52100c03e19061f36202310fb010900093d20f23e06d3b4,62
  760 data 3e0cd3b5fbc94c060026c0cb21cb21cb21cb1009cb21cb10cb21cb1009c90000,86
  770 data cd4e00cdc6e0f5f33e06d3b43e38d3b5f1773e06d3b43e0cd3b5fbc900000000,04
  780 data 2af0ff3e13d3e8dbea473e0fd3efdbeff5cb682804cb5720067dfe0128012df1,01
  790 data f5cb702804cb5f20067dfe1c28012cf1f5cb582804cb4720067cfe02280125f1,64
  800 data cb602804cb4f20067cfe1628012422f0fff3cdc6e03e06d3b43e38d3b57e32b0,60
  810 data ff237e32b1ff012700097e32b2ff237e32b3ff0e02060421b0ff7efe6b280cfe,84
  820 data 2028030d28052310f118053e0132f4ff2af0ff3e6f0000000000000000000dde5,26
  830 data e5f5cde3e0f13c23f5cde6e0f13c11270019f5cde6e0f13c23cde6e0e1dde1c9,23
  840 data dd2100fe0620c5dd7e00b7282fdd6e00dd660124dd74017cfe19301c3e6dcde3,71
  850 data e0012800093e6dcde6e0093e6dcde6e0093e6dcde6e01804dd360000dd23dd23,97
  860 data c110c3c900fd2100fe0620fd7e00b72807fd23fd2310f4c9fd7500fd7401c900,70
  870 data fd2100fd0620fd7e00b72808110600fd1910f3c9fd360001fd7501fd74020600,04
  880 data 3af0ff953003ed4404cb3f000057052002ed446f06003af1ff943003ed4404cb,41
  890 data 3f00005f052002ed44677db42001247dcdb0e2fd77037ccdb0e2fd770406007b,22
  900 data b7280d7ab72809933002ed44fe023004cbc018067abb3802cbc8fd7005c90000,66
  910 data 0602df23c900000000000000000000b7c8cb7f20033e01c93effc900000000,97
  920 data 3ae0ff473e019032e0ff3ae1ff3cfe032001af32e1ff3ae2ff3cfe042001af32,52
  930 data e2ff3ae3ff3cfe052001af32e3ff3ae4ff3cfe062001af32e4ffc90000000000,83
  940 data dd2100fd3e20f5dd7e00b7285add6e01dd6602dd7e05cb47280cdd7e03856fdd,56
  950 data 7e0484671826cb4f2812dd7e03856f3ae0ffb72817dd7e0484671810dd7e0484,53
  960 data 673ae0ffb72805dd7e03856f7dfe1f30127cfe19300ddd7501dd74023e6bcde0,78
  970 data e01804dd360000010600dd09f13d2096c90000000000000000000000000000000,49
  980 data 3e13d3e8dbeacb4f280f3e0fd3efdbefcb6f2805af32f7ffc93af2ffb720103a,30
  990 data f7ffb728053d32f7ffc93e0532f7ff3e07d3c83e78d3c93e0dd3c8afd3c9f5dd,76
 1000 data 2100ff060add7e00b72808dd23dd2310f418103af0ff47f1f580dd77003af1ff,26
 1010 data dd7701f13cfe0220d5c9000000000000dd2100ff3e0af5dd7e00b728606fdd66,70
 1020 data 013e20cde0e0257cfeff284ddd7401fd2100fc0610fd7e00b72813fd5e03fd56,43
 1030 data 040e00cd66e40d2005fd3500182b110800fd1910e0e5cdc6e0f33e06d3b43e38,95
 1040 data d3b5463e06d3b43e0cd3b5fbe178fe6e28073e6ccde0e01804dd360000dd23dd,97
 1050 data 23f13d2091c90e007d932803fe01c07c923002ed44fe02d00cc900000000000,93
 1060 data dd2100ff3e0af5dd7e00b728236fdd6601cdc6e0f33e06d3b43e38d3b5463e06,43
 1070 data d3b43e0cd3b5fb78fe6e2004dd360000dd23dd23f13d20cec9000000000000000,56
 1080 data 3af3ffb7c83aa0ffb720113af0ff5f32a1ff3af1ff3d5732a2ff18243af0ff5f,35
 1090 data 32a1ff3aa2ffd60230023e1832a2ff573af1ff923002ed44fe023004af32a0ff,50
```

★わが家はとても広すぎて，もう10年も住んでいるのに今だにマッピッグが終わらない。山下さん，手塚さん，助けて〜。（宮城県名取市・**御府野情蓮16才**）……【**編**：自分の部屋にもどれず，毎晩ろうかで寝てたりして。】

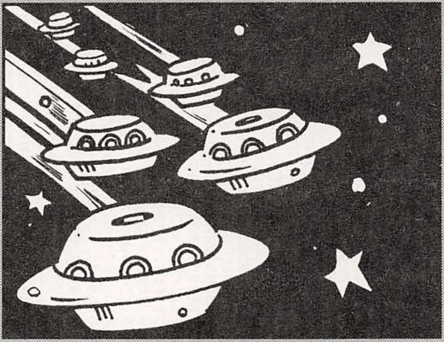
```
1100 data dd2100fd0620dd7e00b72816dd6e01dd6602cd66e40d200add35003af3ff3d32,25
1110 data f3ffeb110600dd19eb10dbebdd2100fc0610dd7e00b7281edd5e03dd5604cd80,97
1120 data e50d2012dd7e00d6033001afdd77003af3ff3d32f3ff110800dd1910d53af3ff,41
1130 data fed03805af32f3ffc93e93cde3e0233e94cde6e0c900000000000000000000000,17
1140 data 0e007d933002ed44fe02d07c923002ed44fe03d00cc9000000000000000000000,08
1150 data 3af3ffb7c83e1cd3e8dbeacb4728093e0fd3efdbefcb67c03e0132a0ffc90000,60
1160 data fd2100fb0610fd7e00b72809fd23fd23fd2310f2c941c5cd00e0c13e07d3c83e,19
1170 data 47d3c93e0dd3c8afd3c9fd360001fd7501fd7402c9000000000000000000000000,07
1180 data dd2100fb0610c5dd7e00b7281bdd6e01dd6602cb27cb27c65bcd9ee1dd7e003c,46
1190 data fe042001afdd7700dd23dd23dd23c110d5c9ed5f9130fd81c9000000000000000,05
1200 data dd2100fc3e10f5dd7e01b7285ddd7e00b7204521bfe60600dd4e01094edd6e03,05
1210 data dd6604cdc0e5dd7e01fe0e38250630c50e12cd32e6c6066f0e11cd32e667c1c5,54
1220 data cdc0e5dde5cd00e6dde1c110e23e0232f6ffdd360100181221dee60600dd7e01,64
1230 data cb274f09cd9200cdb4e6010800dd09f13d2093c9e9000000000000000000000000,50
1240 data 0103020101040a1403040f011e02030304030406c80000000000000000000000,23
1250 data 20e780e7e0e760e860e8e0e840e910ea60eae0ea70ebe0eb35eceaeceaec80ed,24
1260 data 80eda0ee80ef00f000f060f160f200000000000000000000000000000000000,85
1270 data dd7e02b72019dd3402dd3604000e1ccd32e63cdd7703dd360001dd36050ac9dd,61
1280 data 6e03dd66043ae1ffb72011247cfe193808afdd7700dd7701c9dd74043e73cd9e,51
1290 data e1dd3505dd7e05c03af8ffcb27cb27473e2290dd77053af0ffbd38012cc305e2,18
1300 data dd7e02b72019dd3402dd3604000e1ccd32e63cdd7703dd360001dd360503c9dd,54
1310 data 6e03dd6604247cfe193808afdd7700dd7701c9dd74043e73cd9ee13af8ffcb27,09
1320 data 3c47ed5fb8d0dd3505dd7e05c0dd360505c320e20000000000000000000000000,16
1330 data dd7e02b7201edd3402dd3604000e19cd32e6c603dd7703dd360001dd360501dd,94
1340 data 360602c9dd6e03dd66043ae0ffb72011247cfe193808afdd7700dd7701c9dd74,90
1350 data 04dd7e05856fdd7503dd3506dd7e06b7200cdd360605dd7e05ed44dd77053ae0,71
1360 data ffcb27cb27c677cd9ee13af8ff47ed5fb8d03af0ffbd38012cc305e200000000,69
1370 data dd7e02b72018dd3402dd36030edd360400dd360001dd360501dd36060cc9dd6e,16
1380 data 03dd66043ae2ffb72011247cfe193808afdd7700dd7701c9dd7404dd7e05856f,98
1390 data dd7503dd3506dd7e06b7200cdd360617dd7e05ed44dd77053ae0ffcb27cb27c6,26
1400 data 77cd9ee13af8ffcb3f47ed5fb8d03af0ffbd38012cdd7e01fe04c205e2c320e2,56
1410 data dd7e02b72015dd3402dd3604000e1ccd32e63cdd7703dd360002c9dd6e03dd66,04
1420 data 043ae0ffb72013247cfe193808afdd7700dd7701c9dd740418143af8fffe053a,98
1430 data f0ff38013c95cdb0e2856fdd75033e7fcd9ee1dd7e00fe01c0dd3400c320e200,50
1440 data dd7e02b7201fdd3402dd3604000e1ccd32e63cdd7703dd3600030e07cd32e6c6,61
1450 data 0add7705c9dd6e03dd660424dd74043e8bcd9ee1dd7e05bcc0afdd7700dd7701,71
1460 data 3e1011c0e9f5fd2100fd0620fd7e00b7280bc5010600fd09c110f1f1c9fd3400,18
1470 data 1a85fd7701131a84fd7702131afd7703131afd7704131afd770513f13d20c6c9,98
1480 data 0001000101000ff0100ff0001010002feff0101fefe01010100ffff010200ff,09
1490 data 010102ff00ff0001010001000100001ffff02000101ff020202ffff01fe0201ff,17
1500 data 010100ffff00ff0001ff0000ff00ff01dd7e02b72015dd3402dd3604000e1ccd,20
1510 data 32e63cdd7703dd360014c9dd6e03dd66043ae4ffb72016247cfe193808afdd77,36
1520 data 00dd7701c9dd7404e5cd20e2e13e8fc39ee1000000000000000000000000000,83
1530 data dd7e02b72025dd3402dd3604000e12cd32e6c606dd7703dd360001473af0ff90,63
1540 data cdb2e2dd7705dd360600c9dd6e03dd6604247cfe193808afdd7700dd7701c9dd,78
1550 data 7404dd7e05856ffe1e30ecdd75033ae0ffcb27cb27c677cd9ee1dd7e06b7c03a,37
1560 data f0ff953002ed44fe02d0dd3406dd7e05ed44dd7705c320e2000000000000000,97
1570 data dd7e02b72021dd3402dd3604190e1ccd32e63cdd7703dd3600010e0acd32e6dd,12
1580 data 7705dd3606ffc9dd6e03dd6604dd7e068467dd7404fe193808afdd7700dd7701,50
1590 data c93e87cd9ee17cddbe05c0dd360601c320e2000000000000000000000000000000,53
1600 data 7dfe8038022e004dc5cdc6e0c1f33e06d3b43e38d3b5366e230c79fe1f300210,00
1610 data f53e06d3b43e0cd3b5fbc90000000000dd7e02b72018dd3402dd36030edd3604,56
1620 data 00dd360020dd360503dd360601c9dd6e03dd66043ae4ffb72011247cfe193808,10
1630 data afdd7700dd7701c9dd7404dd7e05dd8606dd7705fe022804fe0f2008dd7e06ed,55
1640 data 44dd7706e5dd7e0547cb20ed44853c6fcd40ebe13e83c39ee10000000000000,10
1650 data dd7e02b72020dd3402dd360400dd3600040e16cd32e6c604dd77030e06cd32e6,00
1660 data c605dd7705c9dd6e03dd66043ae0ffb7201e24dd74047cddbe052014dd3401dd,56
1670 data 360006dd3502dd360501dd36060118053e83c39ee1dd6e03dd6604dd7e02b720,24
1680 data 3c24dd74043ae0ffb7200fdd3405dd7e05fe052008dd34021803dd3406dd7e06,67
1690 data 47cb20ed448467c5e5dd7e0547cb20ed44853c6fcd40ebe1c12410ebc93ae0ff,86
1700 data b720da24dd74047cfe1b38d1afdd7700dd7701c900000000000000000000000,37
1710 data f33e06d3b43e38d3b5e5dd7e0584673ef9856f0610c5e5cdc6e006081acb2730,88
1720 data 02366e2310f71306081acb273002366e2310f713e1c1257cfeff280210d7e13e,44
1730 data 06d3b43e0cd3b5fbc900dd7e02fe013014dd3402dd36030edd3604fddd360030,09
1740 data dd360503c9dd6e03dd66041160ed201a3ae0ffb7c2a0ec24dd74047cfe0c2007,69
1750 data dd3402dd3606ffc3a0ecdd7e06856fdd7503fe072804fe162008dd7e06ed44dd,40
1760 data 7706cda0ec3ae1ffb7c00e10cd32e6d607856f2600dd7e01fe0ec220e2c305e2,51
1770 data 06604e724db25dba5e7a5ffa7c3e781e718ef3cff7eff5af7dbe7ffedffb8db1,24
1780 data dd7e02fe013018dd3402dd36030edd3604fddd360019dd360508dd360600c9dd,66
1790 data 6e03dd6604201 43ae1ffb7285124dd74047cfe122054dd3402184ffe0330143a,84
1800 data e1ffb728392ddd75037dfe07203cdd3402183720143ae1ffb7282325dd74047c,28
1810 data fe04202 6dd340218213ae1ffb7280f2cdd75037dfe162012dd360201180cdd7e,33
1820 data 063cfe032001afdd7706dd7e06cb27cb27cb27cb27cb27eb2140eecd9900ebcd,08
1830 data a0ec3ae1ffb7c00e06cd32e6d602856fdd7e01fe10c220e2c305e2000000000,70
1840 data 00800080010001000100066 00e70cdbc3db30e7007e003c00080008001000100,30
1850 data 08000800080004000407067 80e700db00db00e701fe0e3e00020001000100010,81
1860 data 0000000c40104020204016600e700db00db00e7007e803c40402080230000000,34
1870 data dd7e02fe01301cdd3402dd36030edd3604f5dd360028dd36050bdd360600dd36,33
1880 data 0730c9dd7e06cb27cb27cb27cb27cb272140efcd9900ebdd6e03dd66043ae1ff,47
1890 data b72031dd7e023d201324dd74047cfe042022dd34023eff32b4ff18183ab4ff85,01
1900 data 6fdd7503fe072804fe1620083ab4ffed4432b4ffcda0ecdd7e073d200add4606,11
1910 data 3c90dd77063e10dd7707fe10c03e0b84673e07c382e900000000000000000000,72
1920 data 000020044002400260066006700e3c3c1e7806600db01db83e7c37ec13c81008,92
1930 data 01800240042008101818181818181c380e7006600db01db83e7c67e6c3c38001,51
1940 data dd7e02b72018dd3402dd36030edd3604fddd3600a0dd360503dd360600c9dd6e,18
1950 data 03dd6604dd7e063cfe09 20203af1ff94cdb0e28467dd7404d606673af0ff9538,36
1960 data 012ccd80e9dd6e03dd6604afdd770611e0efc3a0ec000000000000000000000,64
1970 data 0c301e783dbc3dbc7e7e67e6ce739c399999cbd366663dbc3bdc6a56c3c385a1,55
1980 data dd7e02b7201cdd3402dd36030edd360401dd360040dd36050add3606ffdd3607,86
1990 data 01c9dd6e03dd6604dd7e06856fdd7503fe072804fe162008dd7e06ed44dd7706,26
2000 data 3ae0ffb72818dd7e078467dd7404fe012804fe0d2008dd7e07ed44dd77073ae2,10
2010 data fffe0320023e01cb27cb27cb27cb27cb27eb21a0f0cd9900ebcda0ec3ae0ffb7,01
2020 data c00e10cd32e6d607856f2525dd7e01fe14c220e2c305e20000000000000000000,46
2030 data 000000000000000000000000008108421e3c77dbe399c1a58081000000000,81
2040 data 000000000000000000400240026816642633cc3dbc399c1a58181808100000,99
2050 data 000000000000000081008101818181 81c381bd81db81db80e70042004200000,95
2060 data cd80e3cdc0e2cda0e0cd40e6cd80e4cdf0e3cdf0e3cdf0e33af2ffb72806cdf0,77
2070 data e3cdf0e3cdc0e1cd00e3cd00e1cda0e5cdc0e4cd00e63af4ffb728093af6ffb7,68
2080 data c8af32f4ff3af6ffb7c83d32f6ffc9000000000000000000000000000000000,79
2090 data dd7e02b72018dd3402dd36030edd3604f8dd3600ffdd360508dd360600c9dd6e,13
2100 data 03dd66043af0ffbd20083af1ff3d3dbc2844dd7e02fe01200e24dd74047cfe0f,04
2110 data 2034dd3402182ffe03300e2cdd75037dfe162022dd3402181d200e25dd74047c,77
2120 data fe072012dd3402180d2ddd75037dfe072004dd360201dd7e063cfe09200b3ab5,67
2130 data ff473e019032b5ffafdd77063ab5ffcb27cb27cb27cb27cb27eb2120f2cd9900,44
2140 data ebcda0ece5cd20e2e10e10cd32e6d607856f3e038467c305e200000000000000,59
2150 data 0420742e9c39ec37f42ff66ff66ff5af75ae7e7edffb6ff637ec1bd809900180,17
2160 data 0000718e8a518421c423e667a665b5ad55aa7e7edffbcff3c7e3c3c6638c31,57
2170 data dd7e02b7201cdd34020e19cd32e6c603dd7703dd3600ffafdd7704dd7705dd77,69
2180 data 06c9dd6e03dd6604dd7e053cfe09201e247cfe193808afdd7700dd7701c9dd74,02
2190 data 04dd7e063cfe042001afdd7706afdd7705dd7e06c65bf5cde0e0f12ccde0e0dd,48
2200 data 7e00feffc8afdd7700dd7701dd7e06fe02281d3016b720053c32f2ffc93e9632,29
2210 data f3ff3e0132a0ff32a2ffc90664c300e03e9632f6ffc900000000000000000000,83
2220 data 3af5ffb7c03ac2ff3d32c2ffc03ac1ffb7cc49f3dd2100fc0610dd7e01b7280d,13
2230 data 110800dd1910f33e0132c2ffc93ac1ff3d32c1ff3ac5ff32c2ff3ac0ffdd7701,13
2240 data dd3600ffdd360200c92ac3ff7e23b728fbfeff281132c0ff7e2332c1ff7e2332,68
2250 data c5ff22c3ffc93e0132f5ffdd2100fc0610afdd7700dd7701110800dd1910f27e,89
2260 data 233201fc3eff3200fcaf3202fc22c3fff1c900000000000000000000000000,62
2270 data 0125050110010101201701600320030301200420020b014002200405180300000,73
2280 data 170130011502010140030901170135080130043002030140022501170150ff0f,45
2290 data 012001020140060b04010130170150032a01040140080101080150022501000 0,30
2300 data 0201300a01200b01030520020401401701500620010115040220010301 50ff13,79
2310 data 1701600a0f03030509013001020150061001080160070135 0b01040802050000,18
2320 data 1701600a150102100 70e019001100b0801060b01400429010318020901 50ff12,93
2330 data 01300102100303021517015009200 30b01300a10020605050601400216020000,46
2340 data 1701600f0190032802020145093001170150070335062002 0b0501053002ff10,05
2350 data 1702500735010701500c0150014502044001050160080220094001060508 0000,25
2360 data 0b01551201a01701450a20080b05010b01450430010b04010b0135053001ff14,80
2370 data 0640010b01650330010140021701500803220920010520010b040204200100 00,86
2380 data 1701501301f01701500c20050210060101500702010610050430010301 70ff15,05
2390 data 021001170150012003020a02060b020418021701600b040108010907032 00000,18
2400 data 1702500150010950010b02200a1501170160074001052002 0b06130c20010000,66
2410 data 1701600e01401401c004300317016 00a10010920010635010130020 20505ff11,51
2420 data 0127030101500218011702500320010b02020420010b0202052001050160 0000,00
2430 data 0620011702500730010701600806160920010901500a19010b10120b01700000,77
2440 data 1701600c30010c01400e01400f01401301e01201701001d01401f01501ff0000,55
2450 data 1101ff1701ff0000000000000000000000000000000000000000000000ff1600,29
2460 data 3af0ff3cfe082004afdf71af32f0fff3f53e09d3f4f1d3f5fbc9000000000000,05
2470 data 8,3,ZPV!EFTUSPZFE!BMM!FOFNZ/,5,3,ZPV!BSF!WFSZ!HPPE!BU!UIJT!HBNF/
2480 data 6,3,CVU!UIJT!HBNF!JT!TJNQMF!NPEF/,15,2,VTF!)FTD*
2490 data 8,7,BOE!JU(T!EJGGJDVMU!NPEF/,15,4,SFGFS!UP,11,2,[FQMJT!JJ!BOE!JJJ
2500 data 16,2,S.UZQF,13,20,ESBHPO!TQJSJU,10,12,QSPEVDFE!CZ!T/L!TPGU,,,
2510 data 7,4,ZPV!DMFBSFE!EJGGJDVMU!NPEF/,9,6,ZPV!BSF!QFSGFDU!QMBZFS/
2520 data 9,5,TFF!ZPV!BHBJO!OFYU!HBNF/,13,6,HBNF!JT!UIF!FOE
2530 data 12,5,T/L!TPGU!QSFTFOUT,18,20,"2:99",16,12,UIBOL!ZPV,,,
```



★まだ初心者なので，つい自機につられて体が動いてしまう自分が悲しい。体が動かないようにする方法はないのだろうか。どうか私に救いの手を！(香川県高松市・**安田里留18才**)……【**影：体ゆれ防止用ギブス貸そうか？**】

PASOPIA 7用

ファイヤー FIRE



伊藤　忠

STORY

撃ちまくりがやりたい，連射したい，キャラが小さいのはいやだー，トロイのもだめだー，速いのが一番だー！

PLAY

2468キーまたはジョイスティックで自分を8方向に動かし，スペース・キーまたはトリガ1で弾を発射します。そして，撃ちまくって敵をやっつければいいわけですが，高得点になるにつれ，敵の攻撃も激しくなります。

1機もやっつけてなければ，敵は弾を撃ってこないので，敵の動きに慣れるのにいいでしょう。

PROGRAM

マシン語を使っているので，打ち込みミスのないようにしてください。打ち込んだらセーブしておくといいでしょう。

20行のMの値を変えると，敵の弾のスピードが変わります。自信のある人は，好きなように改造してみてください。

CHECKER FLAG

編：こ，これは手が疲れる〜。

Dr.D：ほほう，ずいぶんそう快なシューティング・ゲームではないか。

編：とにかく連射あるのみですよ，くーっ！敵の動きはギャラガのボーナス・ステージもどきですね。これは，パターンさえつかんじゃえば，もうこっちのものなんですがねー。

DDr.D：メインをマシン語で組んでるだけあって速い！短い！

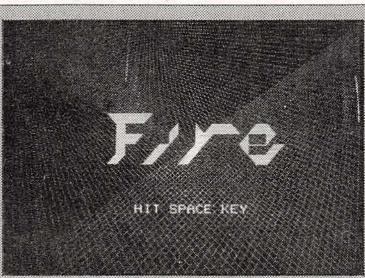
END

いろいろ凝るつもりが，メモリの都合上，こうなってしまいました。それでも，デキは，今までのよりもいいと思いますが……。

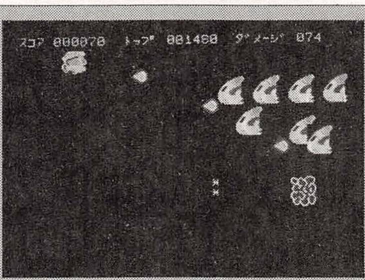


by JEDI

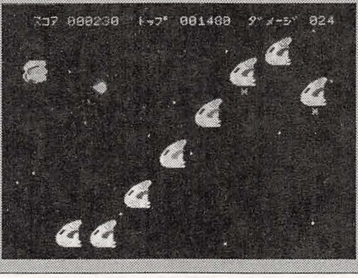
評：笑ってしまった(影)



▲《写真1》ＦＩＲＥのタイトル画面。スペース・キーでスタートだ

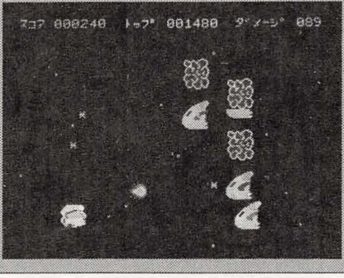


◀《写真2》とにかく撃ちまくりの過激シューティング・ゲームだぞ



▶《写真3》敵の動きはパターン化されている。慣れることが先決

▼《写真4》ズバババババーン！爆発もそう快ですぞ。左手がいたい



PASOPIA7

★なんと！僕の家の犬はネズミを取る。まるで影さんみたいだ。(愛知県稲沢市・近藤雅人14才)……【編：影さん，ネズミばかり取るのも芸がないですよ。つぐ美：ほら，ゴキブリ！影：私を何だと思ってんだろ，くーっ。】

```
10 CLEAR,&HBFFF:DEFINT A-Z
20 WIDTH 40:COLOR=(3,7):M=12
30 ' ======================= TITLE ========================================
40 CLS 3:COLOR 7,0,2:SCREEN 0,0,1,1,1,1
50 FOR I=0 TO 320 STEP 8
60 LINE(0  ,0)-(   I,199)
70 LINE(319,0)-(319-I,199)
80 NEXT
90 FOR I=0 TO 200 STEP 5
100 LINE(0,0)-(319,I)
110 NEXT
120 LOCATE 11, 9:PRINT"
130 LOCATE 11,10:PRINT"
140 LOCATE 11,11:PRINT"
150 LOCATE 11,12:PRINT"
160 LOCATE 11,13:PRINT"
```

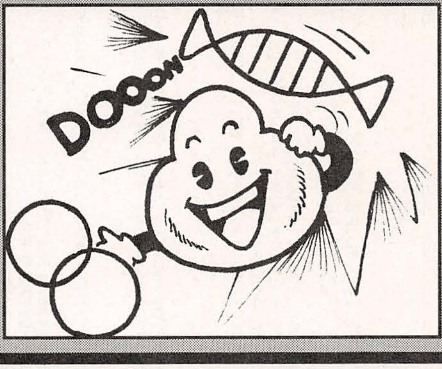


```
170 GOSUB 290
180 LOCATE 14,18:PRINT"HIT SPACE KEY"
190 SCREEN ,0,1,1,1,1
200 IF STRIG(0) GOTO 230
210 IF INP(26) AND 16 GOTO 200
220 ' ======================= MAIN =========================================
230 SCREEN ,,0,0,0,0:CLS
240 AD=&HC000:CALL AD
250 LOCATE 15,10:PRINT"GAME OVER"
260 FOR I=0 TO 8000:NEXT
270 GOTO 190
280 ' ==================================================================
290 IF PEEK(&HD350)=M THEN RETURN
300 AD=&HC000:EN=42:GOSUB 340
310 AD=&HD000:EN=27:GOSUB 340
320 POKE &HC4C4,M   :POKE &HD350,M
330 RETURN
340 FOR Y=1 TO EN   :SUM=0     :READ A$
350 FOR I=0 TO 31   :A=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))
360 SUM=SUM+A       :POKE AD+I,A
370 NEXT
380 AD=AD+32        :READ A$
390 IF SUM<>VAL("&H"+A$) GOTO 420
400 NEXT
410 RETURN
420 PRINT"ERR in ";((AD AND &H7FF)/32-(AD-&HD000>0)*43)*10+1000
430 BEEP:END
1000 ' ===================== MACHINE CODE ====================================
1010 DATA CD17C4CDE5C0CD6EC1CDA6C1CD45C2CD58C4CDA6C1CD26C2CD6CC3CDA5C3CDD4,15C2
1020 DATA C3C303C000000000E1000000000000C9AFCB391FCB391FCB391F5F79801FCB1B,0A68
1030 DATA 371FCB1B8057C92100680FCB1D0FCB1DCB1D07CB1407CB1DCD30C0F33E03D30F,0BE3
1040 DATA 87D33C3E22D30CD5011800EDB0EB01280109EB011800EDB0EB01280109EB0118,0B41
1050 DATA 00EDB0D10F30DE3E02D30FAFD33CFBC9CD30C0F33E03D30F87D33C3E22D30CD5,0FAC
1060 DATA 011000EDB0EB01300109EB011000EDB0D10F30E9C387C0780707800717CB1217,0B88
1070 DATA CB12815F8A9357C9163A67CDB7C07CEB112600772377237719772377237719 77,0C92
1080 DATA 23772377C92100E07EB7C83E21D330DB31E608CA28C03E18D330DB31E608CC5E,0E86
1090 DATA C14E2C46AF1639CDCAC03E03CD47C03E12D330DB312E0F0707CB110707CB1107,0B62
1100 DATA 07CB113E14D330DB310FCB1179AD2004DB1AADA52101D387856F562D7E2100E0,0C32
1110 DATA 86D60188FE1E88774F2C7A869588FE168877477D1639CDCAC0AFCD47C0C9F301,1055
1120 DATA 0CFA10FE0D20FBDB31E60828F2C92100E07EB7C82E043E21D330DB31E6802809,0E4E
1130 DATA DB1AE6102803AF77C97EEE01C8772E001120E006081AB728041C1C10F87EC602,0B81
1140 DATA 122C1C7E12C92120E07EB7CA05C2E54F2C462100D2CD90C0E1347ED627CA04C2,0E70
1150 DATA E54E2C46163ACDB7C0EB1127007EA7201523B6201119B6200D23B620092140D2,0AF1
1160 DATA CD90C0E1181F8787213CE0856F4E722C46CD0EC2AFCDC8C02A05E0232205E021,0EA1
1170 DATA 09E035E1772C2C3E30BDC2A9C1C921C0E07EB728052C2C2C18F7360A2C712C70,0D1D
1180 DATA 3E10321EE0C921C0E07EB7280F35E52801AFC6022C4E2C46CD47C0E12C2C2C7D,0CD0
1190 DATA D6F020E5C92108E07E95200F2CB6C284C22D772E0BED5FE60777C92E0A357EE6,0EF0
1200 DATA 0320212D342D7E348787C6406F3A0BE087878787C6805F16D236262C1A772C1C,0B36
1210 DATA 1A772C732E407EB7200B01030D10FE0D20FBC323C34F2C46E5AFCDC8C03E03CD,0CA6
1220 DATA 47C0E12C7EE60F20082C345E2D16D21A77357EE6F00F0F0F0F1101D387835F2D,0B53
1230 DATA 1A8677472D1D1A86FE263801AF774FE5B720062E0935C322C31639CDB7C0EB23,0C91
1240 DATA 1126007EB7201C23B6201819B6201423B6201023B6200C19B6200823B6200423,07E1
1250 DATA B62810CD0EC22E027EC60F772E0935E1721810E1E57DD63C0F0FCDC8C03E01CD,0D40
1260 DATA 47C0E13E04856FD660C286C2C9ED731CE03120D3B7C13E2F3CED4230FB09121C,0F59
1270 DATA 79EE0A20F07DC63012ED7B1CE0C9214DD33A02E0016430B93802049 1702C010A,0C54
1280 DATA 2F910430FC81702CC63077C93E07CDC5C32A28D3ED5B05E0ED52EB3003228D3,0EA9
1290 DATA 1131D3CD2DC32A28D31E3ECD2DC3CD4EC32110801E2D0108001A771C097BD650,0B4A
1300 DATA 20F7C387C02110E0343E1FA6C0ED5FE607CDC5C32100E106103EA55E2C562C12,0DD0
1310 DATA 10F9C387C0D30DF33E03D30F87D33C3E44D30CC92107E07EB720202E02B6C8FE,0EF2
1320 DATA 6430062C35C02D35C92D462D4EAF771639CDCAC0CD0EC22E07365035C0C328C0,0C98
1330 DATA F5E5211FE0347EE60720072D96280335D33AE1F1FBED4DF32100E01101E00100,0DDE
1340 DATA 0C75EDB021010B2200E03E60320EE03EE5D33A2100C422F0FE3EA5D3283EA0D3,0DBF
1350 DATA 282100E10610ED5F878787772CED5FE61FEE93772C10EFC9210CE0343E07A687,0DB4
1360 DATA 87C6405F2A05E03E00010010293002 0E018110F8210DE096CAC1C4ED5FD620D2,0C44
1370 DATA C1C46B7EB7CAC1C43C4F2C46042E607EB728052C2C2C18F7573A00E0D602B93F,0D39
1380 DATA CB12C605B9CB123A01E0D602B83FCB12C605B8CB12AFB22808712C702C722E0D,0CDC
1390 DATA 342E0F360C2D6E3E06CDC5C37EB7CA18C54F2C46CD30C0AF122C7E873C5F16D3,0CB7
1400 DATA 2D1A80FE173801AF77472D1DB7281D1A862819774FD62428131639CDB7C01AB7,0B08
1410 DATA 2008CD30C03E2A12180E3E05EB2102E086772E0D35EB36007DC603FE9020023E,0A78
1420 DATA 602E0F356FC2CCC4320EE0C387C0000000000000000000000000000000000000,06BD
1430 ' ========================== DATA ===================================
1440 DATA 000040733F3F1F3F000000FFDFBFFFF0000000BC7E7E3E847F7C3B1B1B3D676F,0B14
1450 DATA 8F7FFFFFFFFFFFFFEF8C4E2F1F1FEF8AA67371B0F071F7800D5EAD5FAFE800000,1499
1460 DATA 54AA54A000000000000000003070D1F37000000FFFBF7FFF0000000F8FCFCFCF8,0C23
1470 DATA 7F7C391A193C676F852A55AA55AAFFFFF8FC7EBF5FBEF8FE67371A0C00000000,0E2C
1480 DATA FFFF3F071E000000FEFEFEF00000000000000000000001000000030A51A854,07A7
1490 DATA 0016AB57AE5CA80002040811 2255AA55AA55AB57BF7FBF5FA87EF8F0E8D0A850,0E7A
1500 DATA AA55AA502A140200AA55AA55AA15AA00A850AE4EA04EAE0000000000000000103,0934
1510 DATA 00000031E7FFFFFF0016AB55AA54A8F8070C1831637FFFFFFF7FFCF8E0C0C0E0,1040
1520 DATA F8800083878F8F0FFFFFF7F3F1F0300FFFFFFFFFFFFFFF00F8F8FEFCF8FEFC00,15CA
1530 DATA 00386E556B370F150063B65DAA55ABF7F05CAA56AA54BC761A352A151A356A55,0BF0
1540 DATA EAD5AA55EB55AA55EB55BB75BA56EC7C6A351A151A0D0700AE5DBA55EAB51A0F,0EC3
1550 DATA AA55AB55EA769C00003846414133 0F100063940C020101E2F00C020202041C22,087A
1560 DATA 102020101A244040408408046310080441011121120 2443C40241810100 80700,0420
1570 DATA 8448304040A0100F024181414 2629C0000000000000000000000000000000000,0480
1580 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0000
1590 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0000
1600 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0000
1610 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0000
1620 DATA 00010C630F1F3FFF0000F0FCFEFFFFFFFF3F1F0F630C0100FFFFFFFEFCF00000,0F86
1630 DATA 00000000001051A0000000070B85CAC1D0601000000000054ACD87000000000,04BC
1640 DATA 014F4F472F269F934EAC668B14A48C00134F635F6421A49FA367A5935297 8900,0C3C
1650 DATA 036F1EAE154F168F234F4F972F5E000134695459545954DA545A545A54F5E00,0A41
1660 DATA 074314442F451E452F451E452C451B660B5A6F66569FAFA64F9F4F4F26570000,08CF
1670 DATA 0E681A6A19691A6A1F16A898A898A600076F4B5B9A8AA9694858 9788A666586C,0C3C
1680 DATA 000000FF000100FFFF00FFFFFF01FFFF010001FF010101FFFF00FFFFFF01FFFF,0FF8
1690 DATA 1027E80364000A0064000000000BDBAB1203030313334302020C4AFCCDF203031,0943
1700 DATA 363932302020C0DED2B0BCDE2031303300000000000000000000000000000000,067F
```

★毎年同じことを言わせるようですが，我々受験生に激励の言葉を。(宮城県仙台市・**柳原憲司15才**)……【**影**：全国の受験生諸君！きびしいだろうが，それはだれでも同じこと。もうひとがんばりだ！ファイト！オスッ。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ2)用

SILENT
サイレント



新野　恵貴

◆ストーリー

2.04ミクロンの世界。音もなく，分子たちが働く沈黙の世界。そしてまた，肉眼で決して見ることのできない，神秘の世界である。

◆I will show how to play.

ランしてタイトルがでたらスペース・キーでスタートです。

画面左上のほうにでる酵素が五つくっついているのが自分です。

そして，画面上をＤＮＡがはね返っているので自分の体を利用してＤＮＡをはね返してたん白質を取らせてください。

自分はカーソル・キーで上下左右に動きますが，止まることはできません。

スコアの下にある黄色の線はタイムで，これがなくなる前にＤＮＡにたん白質を一つでも取らせないとゲーム・オーバーです。

また，自分が上下左右にはみでたりたん白質や自分自身の体にぶつかってもゲーム・オーバーです。

ちなみに32個たん白質を取るとメッセージがでて終わりです。

あ，そうそう，重要なことを忘れていました。

スペース・キーを押すとＤＮＡが一つ横にずれます(やってみればわかる)。ただしこれは１ゲームに６回のみしか使えません。

◆プログラムについて

自分の動きを，「Ｋ１，Ｋ２などとやらず配列変数でやっちまえ！」と言う人もいると思うけど，こっちのほうが速いと思ったのでこうしました。

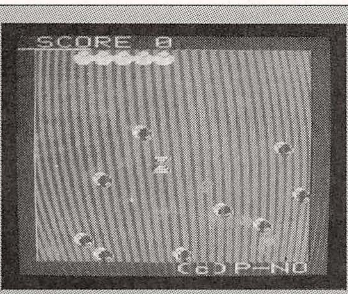
あと，ランしてからマシン語書き込みなどで少々時間がかかりますので，タイトルがでるまで気長に待ってください。

◆So long

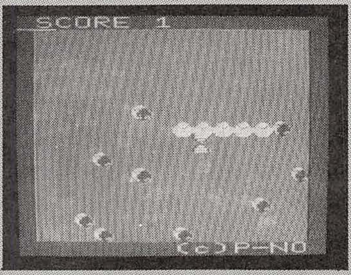
なんと！愛機パピコンのスピーカがこわれてしまったッ！だから，このゲームにはＢＧＭ，ＳＥはまるでナシ！ほんとは割り込み処理で「エンベロープを勝手に作れちゃうルーチン」なんて作ったのに，これじゃーね。

ということでＰ６が直ったらすごいプログラム（White Road 3 ？）なんかも作っちゃうから，それまで待っててもらおうじゃない！

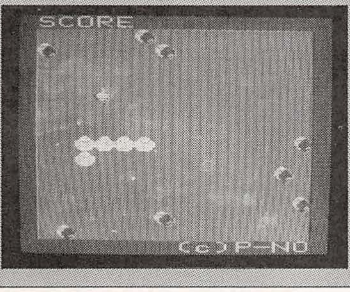
「あうっ！」



◀《写真１》ゲーム・スタート!!左上の五つ連なっているのが酵素だ



▶《写真２》こうやってＤＮＡに酵素をぶつけてたんぱく質を取りましょう



◀《写真３》残り時間がほとんどなくなってしまった。危うし!!

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほーっ，なかなかきれいな画面じゃのー。
編：モード１にしてはきれいだしキャラクターも良く動いていますよ。
影：でも，あまりおもしろくないんでないかい。
Dr.D：ゲーム性がありきたりだからじゃよ。それに，単調になりやすいし，もう少しくふうしてほしいところだ。

★Ｙ君は「ヴァリス」を貸してと言ったら「ガリウス」を貸してくれ，「ガーディック」を貸してと言ったら「グラディウス」を貸してくれました。(兵庫県姫路市・ウロタン15才)……【影：なんとすばらしい切り返しだ。】

SILENTのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 50,&HDCFF:DIM P(15,14)
20 FOR I=&HDDC0 TO &HDDDF:POKEI,255:NEXT
25 FOR I=&HDDE0 TO &HDDFF:POKEI,170:NEXT:DX=&HDE14
30 FOR Y=1 TO 14:FORX=0TO15:P(X,Y)=&HE200+X*2+Y*384:NEXT:NEXT
90 GOSUB850:GOTO 600
95 REM●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●
100 S=STICK(0):KA=K5
110 IF S<>0 AND INT(S/2)<>S/2 THEN MV=S
120 KA=KA+(MV=7)*2-(MV=3)*2+(MV=1)*384-(MV=5)*384
125 A=PEEK(KA+32):IF A<>171 AND A<>234 AND A<>170 OR Z=-1 GOTO 320
130 POKE DX,&H00:A=USR(KA)
140 POKE DX,&HE0:A=USR(K1)
150 K1=K2:K2=K3:K3=K4:K4=K5:K5=KA
155 Q=-(STRIG(0)=1 AND X>2 AND X<13 AND MA>0)+1
160 Z=0:MA=MA+(Q=2)
165 H1=PEEK(P(X,Y)+X1*2+32):H2=PEEK(P(X,Y)+Y1*384+32)
170 IF H1<>149 AND H1<>170 THEN X1=-X1
180 IF H2<>149 AND H2<>170 THEN Y1=-Y1
190 POKE DX,&HE0:A=USR(P(X,Y))
200 X=X+X1*Q:Y=Y+Y1:CR=-CR
205 H=PEEK(P(X,Y)+32)
210 POKE DX,C(CR+1):A=USR(P(X,Y))
220 IF H=149 GOTO 250
230 PSET(TM,11),4:TM=TM-1:Z=(TM=0)
240 GOTO 100
245 REM●●●●●● GET ! ●●●●●●●●●●●
250 COLOR 4:LOCATE6,0:PRINT SC:SC=SC+1
260 LINE(0,11)-(60,11),4
270 COLOR 2:LOCATE6,0:PRINT SC
280 TM=44:LINE(0,11)-(40,11),2
290 IF SC=32 GOTO 360
300 A=INT(RND(1)*13)+1:B=INT(RND(1)*13)+1:POKEDX,&H60:A=USR(P(A,B))
310 GOTO 230
315 REM●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●
320 FOR I=1 TO 35:COLOR,,2:COLOR,,1:NEXT
330 FOR I=1 TO 14:LOCATE0,14:PRINT:NEXT
340 LOCATE 3,5:PRINT"GAME OVER"
350 FOR I=1 TO 800:NEXT:GOTO600
355 REM●●●●●●● ENDING ●●●●●●●●●
360 COLOR ,,2:FOR I=1 TO 300:NEXT
370 FOR I=&HE000 TO &HE1FF:POKEI,222:NEXT
380 FOR I=1 TO 200:NEXT:COLOR4,0,2:SCREEN4,2,2:CLS
390 POKE&HFD92,2:COLOR 4:PRINT"CONGRATURATION!":POKE&HFD92,3:COLOR 1
400 RESTORE2000:FOR L=4 TO 11:READ A$:J=LEN(A$):FORI=1TOJ
410 LOCATEI+5,L:PRINT MID$(A$,J,1);:J=J-1:A=2^2:NEXT:NEXT
420 FOR I=1 TO 3000:NEXT
430 EXEC&H1058
599 REM●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●
600 SCREEN 4,2,2:COLOR 1,0,2:CONSOLE0,16,0,1:CLS
610 POKE&HFD92,2:COLOR 4:LOCATE5,3:PRINT"SILENT"
620 POKE&HFD92,3:COLOR 1
630 RESTORE1000:FOR I=6 TO 10:READ A$:LOCATE7,I:PRINT A$:NEXT
635 IF INKEY$=CHR$(SQR(16)*2) THEN SCREEN3:COLOR,,2:GOTO360
640 IF STRIG(0)=0 GOTO 635
645 REM●●●●● しょき & SCREEN ●●●●●
650 C(0)=&H20:C(2)=&H40:SC=0
660 X=7:Y=8:K5=&HE38C:CR=1:MV=3
665 TM=60:X1=1:Y1=1:MA=6:Z=0
670 K4=K5-2:K3=K4-2:K2=K3-2:K1=K2-2
680 SCREEN3:COLOR,4,1:CLS:CONSOLE1,14:COLOR2,3:CLS
690 LOCATE1,0:PRINT "SCORE";SC:LOCATE8,15:PRINT "(c)P-NO
695 LINE(0,11)-(60,11),2
700 POKEDX,0:FOR I=&HE384 TO &HE38C STEP2:A=USR(I):NEXT
710 POKEDX,&H60:FOR I=1 TO 9:V=INT(RND(1)*14)+1:W=INT(RND(1)*13)+2
720 A=USR(P(V,W)):NEXT:POKEDX,&H40:A=USR(P(X,Y))
730 POKEDX,&HC0:FOR I=1 TO 14:A=USR(P(0,I)):A=USR(P(15,I)):NEXT
740 GOTO 100
799 END
845 REM●●●●●●● DATA POKE ●●●●●●●
850 FOR I=&HDE00 TO &HDE1F:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKE I,A:M=M+A:NEXT
855 IF M<>3463 THEN PRINT "900-940きﾞょうのどﾞっかかﾞちかﾞいます。";CHR$(7):END
856 M=0:AD=&HDD00
860 FOR L=1 TO 4:READ A$:H=1
870 FOR I=AD TO AD+&H17:A=VAL("&H"+MID$(A$,H,2)):POKE I,A:M=M+A:H=H+2
880 NEXT:AD=AD+&H20:NEXT
885 IF M<>15879 THEN PRINT "900-940きﾞょうのどﾞこかかﾞちかﾞいます。";CHR$(7):END
890 POKE&HFAEB,&H0F:POKE&HFAEC,&HDE:RETURN
900 REM●●●●●●● MACHINE ●●●●●●●●
906 REM       CHR PUT
910 DATA06,0C,1A,77,D5,11,20,00
920 DATA19,D1,13,05,20,F4,C9,CD
930 DATA41,07,EB,11,00,DD,E5,CD
940 DATA00,DE,E1,2C,CD,00,DE,C9
945 REM
950 DATAAAA9A5A5995655555595955A5AA6A5A5A6695555555556565A
960 DATAADABADBAD5EAD5BAB5AEABAEEAAAEABA5EAE5EBA7AEAAAEA
970 DATAD5EAB5BAADABAEB5BAD5EAD55EAE7ABAEAAAEA7ABA5EAE5E
980 DATAA5959147575F5F9F9FA7ABAAAA6AFAFEFEFFFFFFF7DEFEFA
999 REM●●●●●●●● OTHER DATA ●●●●●
1000 DATA "Present from P-NO(c)","No BGM Game for P6"
1010 DATA "if you want to play","this game,","HIT SPACE KEY!"
2000 DATA !!うどﾞてめお,!っﾞたいさんて!!いﾞこすはたなあ,は)ンコﾟヒﾟハ(6Pのくﾞほ
2010 DATA たっましてっなくなﾞてﾞかとおてれわこ,...いしなかもてっと
2020 DATA のちﾞたもと、らたっなうこ.!っﾞそるすうこうどﾞて2XSM,.adamihs akouzihS morF
```

評…もー知らない！（つぐ美）



by スカイバード

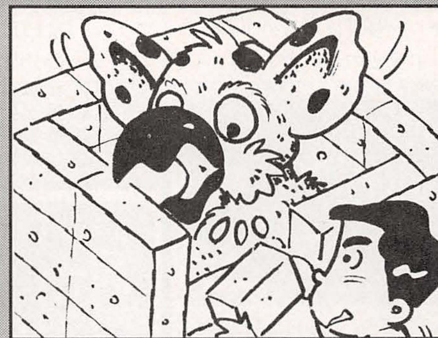
★僕の友人Tは，ストリートファイターに熱中し，キックのときにボタンをたたかず筐体を思いきりけって目に涙をうかべていた。(京都府舞鶴市・T&Aのつっくん16才)……【編：くれぐれも壊さないようにネ！】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ2)用

ALIEN CRUSH!

(エイリアン クラッシュ)

T.S.Soft



★投稿したきっかけ

私は1987年11月1日でPC-6001を所有してちょうど5年になる。それを記念してこのプログラムを投稿することにした。

★ゲームのしかた

カーソル・キーで自分(♠:スペード)を動かしてエイリアン(@)をブロック(□)で囲んでください。

第1図のようになると得点が入ります。④のようなことはまずできないでしょう。

なんでこんなことをするとエイリアンを殺せるかと言うと，じつはこのエイリアンは閉所恐怖症なんです(うっ，苦しい設定!)。

とにかく**第1図**のようにするとスコアに10点加えられます。

しかし，そうは桑名の焼ハマグリってわけで，エイリアンは人間を執念深く追ってきます。人間が3人エイリアンにつかまったらゲーム・オーバーです。

あっそうそう，人間はブロックを1個しか押せません(2個以上重なると押せない)。

★入力

ひたすらリストを打ち込んでください。マシン語を使用しておりますので，入力したらセーブしてください。

なお，このプログラムにはチェックサムがついていて，もしデータをまちがえていたらそこの行番号を表示します(入力者側に立った親切設計!)。

★改造方法

170行の9番目からのデータ00，00，00をCA，74，D8に，最後のデータ78Dを9A3に変えることによって，人間がブロックが2個以上重なっていても押せるようになります。

470行のLは自分の数です。少ないと思ったら5ぐらいに増やしましょう。

530行の…TO49の数字を増やすとブロックの数が増えます。

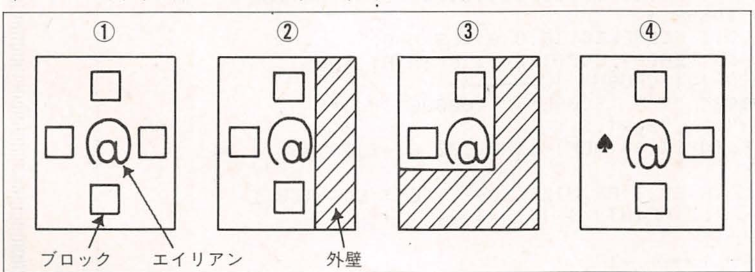
940行のS=S+10をスコア加算が少ないと思った人は増やしましょう。

1065行にPOKEAL，32を追加した上で1070行の飛び先を480から530に変えることで人が死んでも画面が消えません(ゲーム・オーバーになるときを除く)。

それ以外にも適当に変えることはできますので，自分で勝手にプログラムを改造して遊びやすくしてください。

★その他

このプログラムは当初，ALIENの移動もマシン語で行なうつもりでし



《第1図》エイリアンの囲みかた

《第1表》変 数 表

変数	内容
I	ループ
J	ループ用
A$	汎用
DT	チェックサム用
SU	チェックサム用
D	マシン語データ
H	ハイスコア
S	スコア
L	自分の人数
VR	VRAM先頭アドレス(=&HE200)
AL	エイリアンのアドレス
AD	自分のアドレス
A1, A2, A3, A4	自分の進む方向に何があるか?(上下左右)
AX	エイリアンの進む向き
Z	A1をもとにして何があったか判断 Z=1…人間死亡 Z=2…ブロックあり

《第2表》マシン語マップ

アドレス	内容
D800H~	自分位置初期
D818H~	自分移動
D824H~	上移動
D82FH~	下移動
D83AH~	右移動
D845H~	左移動
D84FH~	「@」に当たったか
D866H~	自分表示
D870H~	ブロック押す

★僕は，友達が高井麻巳子や中山美穂の話しをしているときに「その人誰?」と聞いて，大ひんしゅくを買ってしまいました。(滋賀県栗太郡・僕は本当に知らない16才)……【影:でも斉藤由貴ちゃんは知っているよネ!ネーッ!】

たが失敗したのでBASICにしました。そのため若干おそくなってしまいました。

★参考

ナツメ社「はるみのゲームライブラリー」(宇宙のごみやさん)

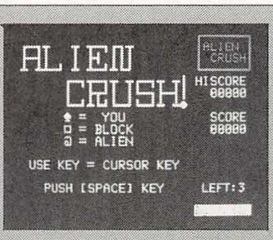
★最後に

PC-6001をけなしたA.KとY.SとH.IとドケチのS.K，テメーら機械語はおろかBASICのプログラムも組めずにそんなことほざくな！

ちなみに，このゲームは非常にむずかしく，作者でも100点はいきません。

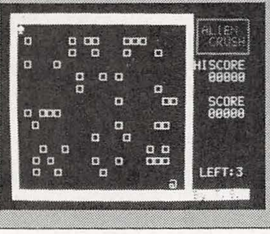
★おわび

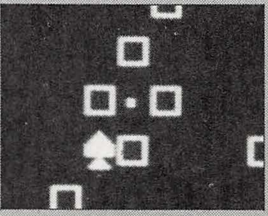
公共の誌面を私的な(それも汚ない)文章で汚してしまってどうもすみません。



▲《写真1》タイトル画面。自分のキャラクターはスペードです

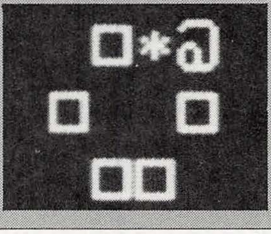
▼《写真2》ゲーム・スタート!!エイリアンの追撃はきびしいゾ!!





▲《写真3》こうやって，4方向をブロックで囲めばエイリアンが死にます

▼《写真4》ワナをはっておびきよせようとしたけど，逆にやられてしまった



ALIEN CRUSH!のプログラム・リスト

```
10 REM*****************
20 REM*  ALIEN CRUSH!  *
30 REM*  Programed By  *
40 REM*  T.S.SØFT 1987 *
50 REM*****************
60 CLEAR50,&HĐ800:ØUT&H93,2:FØRI=&HĐ800TØ&HĐ89FSTEP16:SU=0:FØRJ=0TØ15
70 REAĐA$:Đ=VAL("&H"+A$):PØKEI+J,Đ:SU=SU+Đ:NEXT:REAĐA$
80 ĐT=VAL("&H"+A$):IFĐT=SUTHENNEXT:ØUT&H93,3:GØTØ100
90 PRINT"Đata Error in";(I-&HĐ800)/1.6+100:ØUT&H93,3:ENĐ
95 REM* Machine Đata *
100 ĐATA 21,21,e2,22,10,d8,21,d6,e3,22,12,d8,c9,00,00,00,5dd
110 ĐATA 00,00,00,00,00,00,00,00,c5,d5,e5,f5,2a,10,d8,36,4bc
120 ĐATA 20,cd,90,d8,fe,04,c2,2f,d8,01,e0,ff,c3,4d,d8,fe,9e6
130 ĐATA 08,c2,3a,d8,01,20,00,c3,4d,d8,fe,10,c2,45,d8,01,6d3
140 ĐATA 01,00,c3,4d,d8,fe,20,c2,4d,d8,01,ff,ff,09,7e,fe,872
150 ĐATA 40,c2,5c,d8,3e,01,32,16,d8,c3,fa,0f,fe,db,cc,70,876
160 ĐATA d8,fe,20,c4,85,d8,22,10,d8,36,80,c3,fa,0f,00,00,7a3
170 ĐATA 22,14,d8,e5,09,7e,fe,db,00,00,00,fe,20,c2,82,d8,78d
180 ĐATA 36,db,e1,c9,e1,37,3f,ed,42,c9,00,00,00,00,00,00,60a
190 ĐATA cd,61,10,01,00,00,c9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,208
200 REM* Machine $Đ800~$Đ89F *
210 SCREEN1,2,2:CØLØR1,0,1:CØNSØLE0,16,0,0:CLS:H=0
220 RESTØRE230:FØRI=0TØ15:REAĐA$:LØCATE24,I:PRINTA$;:NEXT
230 ĐATA ┌──────┐,|ALIEN |,| CRUSH|,└──────┘
240 ĐATA HISCØRE,"  00000","","  SCØRE","  00000","",""
250 ĐATA "",""," LEFT:3","","By T.S."
260 FØRI=&HE1F8TØ&HE1FF:PØKEI,33:NEXT:LINE(192,0)-(255,36),3,BF
270 REM* TITLE *
280 CØLØR1:FØRI=0TØ15:LØCATE0,I:PRINTSPC(24);:NEXT:LØCATE0,1
290 PRINT" ┌─┬  ┬┌─┐┌┬":PRINT" ├─┤   │ ├ │││
300 PRINT" ┴ ┴┴─┘ ┴└─┘┴└┘"
310 PRINTTAB(7);"┌──┬──┬ ┬┌──┬ ┬|"
320 PRINTTAB(7);"│  ├┬┘│ │└─┐├─┤|"
330 PRINTTAB(7);"└──┴└┘ └─┘└─┘┴ ┴●"
340 PRINTTAB(7);"♠ =  YØU":PRINTTAB(7);"□ = BLØCK"
350 PRINTTAB(7);"@ = ALIEN"
360 PRINT:PRINT"  USE KEY = CURSØR KEY"
370 PRINT:PRINT"    PUSH [SPACE] KEY"
380 IFSTRIG(0)=0THEN380
390 REM* INIT *
395 LØCATE26,8:PRINT"00000":LØCATE30,13:PRINT"3"
400 PLAY"s9m12000t255","s9m12000t255"
410 PLAY"oeg8o5d.co4g8f.ee8e8f8g8a.g.","oee8f.ee8f.ee8e8f8e8f.f."
420 PLAY"eg8o5d.co4g8f.eg8g8a8b8o5c.c.","ee8f.ee8f.ee8e8f8e8f.f."
430 PLAY"d8o4g8g8b8a8g8eg8o5c.","f8f8f8f8f8ee8e.
440 PLAY"o4ao5c8dc8o4b.g.","ff8f#f8g.f.
450 PLAY"eg8o5d.co4g8f.eg8g8a8b8o5c.c.","ee8f.ee8f.ee8e8f8e8f.f."
460 IFPEEK(&HFĐ1B)THEN460
470 L=3:S=0:VR=&HE200
480 CØLØR1:FØRI=0TØ15:LØCATE0,I:PRINTSPC(24);:NEXT
490 LINE(0,0)-(191,191),2,B:FØRI=0TØ23:PØKEVR+I,255
```

★ポールポジションやアウトランでギヤは2速，そしてアクセルを思い切りふかすことしか知らない僕が免許を取ったらどうなるのだろう？（広島市・**豊田雄一郎15才**）……**【編：2速全開じゃ免許は取れませんよ。】**

```
500 PØKEVR+&H1E0+I,255:NEXT:FØRI=1TØ14:PØKEVR+I*32,255
510 PØKEVR+23+I*32,255:NEXT:LØCATE9,6:PRINT"START!"
515 PLAY"s9m12000t120obRbRbRØ6b1o
520 FØRI=0TØ1199:NEXT:LØCATE9,6:PRINT"       "
530 FØRI=0TØ49:PØKEVR+INT(RND(1)*20)+2+INT(RND(1)*12+2)*32,219
540 NEXT:EXEC&HD800:PØKE&HD816,0:AL=&HE3D6:PØKEAL,&H40
550 PØKE&HE221,&H80
590 REM* MAIN *
600 EXEC&HD818:IFPEEK(&HD816)THEN1000
620 A1=PEEK(AL-&H20):A2=PEEK(AL+&H20):A3=PEEK(AL+1):A4=PEEK(AL-1)
630 IFA1<>32ANDA2<>32ANDA3<>32ANDA4<>32THEN900
635 ØNINT(RND(1)*2)GØTØ660
640 AX=SGN((PEEK(&HD810)AND31)-(AL AND31))
645 IFAX=0THEN660
650 A1=PEEK(AL+AX):GØSUB800:ØNZGØTØ1000,750
660 AX=SGN((PEEK(&HD811)*256+PEEK(&HD810))/32-(AL+65536)/32)*32
665 IFAX=0THEN640
670 A1=PEEK(AL+AX):GØSUB800:ØNZGØTØ1000,750
680 ØNINT(RND(1)*4)GØTØ700,710,720
690 AX=-1:A1=PEEK(AL-1):GØSUB800:ØN Z GØTØ1000,750
700 AX=1:A1=PEEK(AL+1):GØSUB800:ØN Z GØTØ1000,750
710 AX=32:A1=PEEK(AL+32):GØSUB800:ØN Z GØTØ1000,750
720 AX=-32:A1=PEEK(AL-32):GØSUB800:ØN Z+1 GØTØ690,1000
750 PØKEAL,32
760 AL=AL+AX:PØKEAL,64
770 GØTØ600
790 REM* なにがあるか? *
800 Z=-(A1=128)-(A1=32)*2
810 RETURN
890 REM* SCØRE UP *
900 PØKEAL,&H84:SØUND8,15:FØRI=0TØ255STEP16:SØUND0,I:NEXT
910 PØKEAL,&H2A:FØRI=0TØ255STEP16:SØUND0,I:NEXT
920 PØKEAL,&HA5:FØRI=0TØ255STEP16:SØUND0,I:NEXT
930 PØKEAL,&H20:FØRI=0TØ255STEP16:SØUND0,I:NEXT
940 SØUND8,0:SØUND0,0:S=S+10:LØCATE26,8
950 PRINTRIGHT$("0000"+MID$(STR$(S),2),5)
960 AL=VR+INT(RND(1)*22)+1+INT(RND(1)*14+1)*32
970 IFPEEK(AL)<>32THEN960
980 PØKEAL,64:GØTØ600
990 REM* DEAD *
1000 AD=PEEK(&HD810)+PEEK(&HD811)*256
1010 PØKEAD,&H84:SØUND8,15:FØRI=0TØ255STEP16:SØUND0,I:NEXT
1020 PØKEAD,&H2A:FØRI=0TØ255STEP16:SØUND0,I:NEXT
1030 PØKEAD,&HA5:FØRI=0TØ255STEP16:SØUND0,I:NEXT
1040 PØKEAD,&H20:FØRI=0TØ255STEP16:SØUND0,I:NEXT
1050 SØUND8,0:SØUND0,0:L=L-1:LØCATE30,13:PRINTMID$(STR$(L),2)
1060 FØRI=0TØ499:NEXT
1070 IFL>0THEN480
1090 REM* GAME ØVER *
1100 LØCATE1,3:PRINT"┌─┐┌─┬┐┌┬┬┐
1110 LØCATE1,4:PRINT"│┬├─┤│││││├┤
1120 LØCATE1,5:PRINT"└─┴┴ ┴┴└┘┴┴─┘
1130 LØCATE8,6:PRINT"┌─┐┬ ┬┬─┐┬─┐
1140 LØCATE8,7:PRINT"│ │└┐┌┘├┤ ├┬┘
1150 LØCATE8,8:PRINT"└─┘ └┘ ┴─┘┴└┘
1160 IFH>=STHEN1180
1170 H=S:LØCATE26,5:PRINTRIGHT$("0000"+MID$(STR$(H),2),5)
1180 LØCATE4,10:PRINT"Try Again?(y/n)":EXEC&H1058
1190 A$=INKEY$:IFA$="y"ØRA$="Y"THEN280
1200 IFA$="n"ØRA$="N"THENEND
1210 GØTØ1190
1230 REM* Program End. *
1300 REM************************
1310 REM*                      *
1320 REM*     ALIEN CRUSH!     *
1330 REM*                      *
1340 REM* Programed By         *
1350 REM*    T.S.Software 1987 *
1360 REM*    (Taro Shibata)    *
1370 REM* 1987.10.24(土)       *
1380 REM*    19時10分00秒に かんせい。 *
1390 REM************************
1400 REM Basic    4304 Bytes
1410 REM Machine  160 Bytes
```

★ベーマガを２年間読んで思ったのだが，やはり影さんは大バカだった。(東京都町田市・**カボチャ大王14才**)……
【影：２年間も読んでいて，そんなことを思いつかないでよ!!**編**：そうだ!!そんなことは１か月読んだだけで…。】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ4)用

INTELLIGENCE TEST

インテリジェンス テスト



まっぴー

◈はじめに

最初,「コンバット・スクールもどき」を作っていたのですが, あまりにも遅くてゲームにならなかったので, このようなゲームにしてしまいました。あなたの知性をためすゲーム, 名付けて「INTELLIGENCE TEST」!

◈遊びかた

このゲームは,「知性をためす」というより,「暗算力をためす」ゲームです。

ゲームは五つのステップからなり, 1分間でQUALIFY以上正解したら合格で, つぎのステップへ進めます。QUALIFYを超えられなかった場合は, そくゲーム・オーバーです。

それでは, ステップごとに説明していきます。ステップ1は「偶数か奇数か?」で, 表示されている式の答が偶数だと思ったら[1], 奇数だと思ったら[2]のキーを押して答えていきます。つぎにステップ2は「ズバリ答えは?」で, 答えはかならず1桁になります。答えだと思う数字のキーを押せばいいわけです。ステップ3は「+-×/のどれか?」で,「/」は「割る」を意味します。式の「?」のところに入る記号が「+」だと思ったら[1],「-」だと思ったら[2],「×」だと思ったら[3],「/」だと思ったら[4]のキーを押して答えてください。ステップ4は「等式にするには?」で, 二つの式が表示されます。二つの式の答えを同じにするために,「?」に入ると思う数字を, その数字のキーを押して答えてください。最後にステップ5は「適当な数字は?」で, これも「?」に入ると思う数字をその数字のキーで答えてください。

◈プログラム

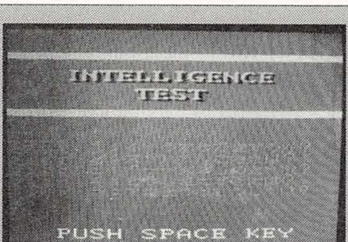
けっこう長くなってしまいました。まあ, 五つもステップがあるのでしかたないかもしれません。

QUALIFYを変えたい, という人は, 150行, 370行, 570行, 800行, 980行の「QU」をいじってみてください。

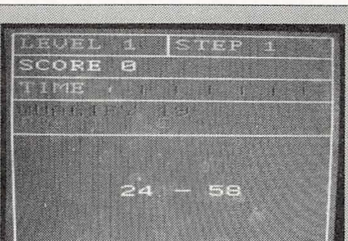
◈いいたいほうだい

おーい, 須藤孝志に「さでん」に甲田君に細川君に柴森君に「とどっこ」に「オロちょん」, 見ているかー?ついに載ったぞー!

提供は北広島高校1年2組でしたー。

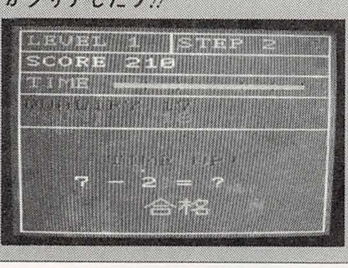


▲《写真1》インテリジェンス・テストなんて影さんには向かないゲームだな

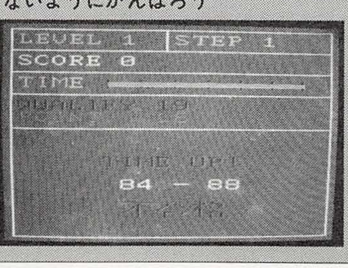


▲《写真2》レベル1は答が偶数か奇数かを当てます。あせるとだめだよ

▼《写真3》レベル2は答えを入力する。なんとかクリアしたゾ!!



▼《写真4》くれぐれもステップ1で不合格にならないようにがんばろう





★ずっと前, 自動販売機で, ミルクかコーヒーかどっちを買うか迷って, 思わず両方同時に押すと「のむヨーグルト」がでてしまった。(京都市・こりきあこつし13才)……【影:のむヨーグルトと普通のヨーグルトを押したら?】

INTELLIGENCE　TESTのプログラム・リスト

```
1 REM >─────────────────<
2 REM >                 <
3 REM > INTELLIGENCE TEST <
4 REM >                 <
5 REM >     By まっぴ-   <
6 REM >   1987年11月10日  <
7 REM >─────────────────<
8 REM
10 REM ────────────────────
20 REM          しょき せってい
30 REM ────────────────────
40 SCREEN 3,2,2:CONSOLE 0,20,,0:COLOR 13,10:CLS
50 DIM ST$(5),M$(4),M(4)
60 ST$(1)="ぐうすうかきすうか?":ST$(2)="ズバリこたえは?"
70 ST$(3)="「+-×/」のどれ?"
80 ST$(4)="とうしきにするには?":ST$(5)="てきとうなすうじは?"
90 GOSUB 2080
100 LE=1:SC=0
110 REM ────────────────────
120 REM            STEP 1
130 REM ────────────────────
140 ST=1:GOSUB 1630
150 QU=15+LE*4
160 GOSUB 1860
170 T=TIME
180 A=INT(RND(1)*99)+1:B=INT(RND(1)*99)+1:C=INT(RND(1)*3)+1
190 ON C GOTO 200,210,220
200 D=A+B:K$="+":GOTO 230
210 D=A-B:K$="-":GOTO 230
220 D=A*B:K$="X"
230 COLOR 16:LOCATE 6,14:PRINT A;" ";K$;B
240 AN=D-INT(D/2)*2+1
250 EXEC &H1058
260 A$=INKEY$:GOSUB 1560
270 IF TF=1 THEN 1220
280 IF A$<"1" OR A$>"2" THEN 260
290 IF VAL(A$)=AN THEN GOSUB 1780:GOTO 310
300 GOSUB 1760
310 COLOR 10:LOCATE 6,14:PRINT A;" ";K$;B
320 GOTO 180
330 REM ────────────────────
340 REM            STEP 2
350 REM ────────────────────
360 ST=2:GOSUB 1630
370 QU=14+LE*3
380 GOSUB 1860
390 T=TIME
400 A=INT(RND(1)*9)+1:AN=INT(RND(1)*9)+1
410 IF RND(1)>.5 THEN 430
420 B=A+AN:K$="-":GOTO 440
430 B=A*AN:K$="/"
440 COLOR 16:LOCATE 3,14:PRINT B;" ";K$;A;" = ?"
450 EXEC &H1058
460 A$=INKEY$:GOSUB 1560
470 IF TF=1 THEN 1220
480 IF A$<"1" OR A$>"9" THEN 460
490 IF VAL(A$)=AN THEN GOSUB 1780:GOTO 510
500 GOSUB 1760
510 COLOR 10:LOCATE 3,14:PRINT B;" ";K$;A;" = ?"
520 GOTO 400
530 REM ────────────────────
540 REM            STEP 3
550 REM ────────────────────
560 ST=3:GOSUB 1630
570 QU=12+LE*3
580 GOSUB 1860
590 T=TIME
600 A=INT(RND(1)*99)+1:B=INT(RND(1)*99)+1
610 AN=INT(RND(1)*4)+1
620 ON AN GOTO 630,640,650,660
630 C=A+B:GOTO 670
640 C=A-B:GOTO 670
650 C=A*B:GOTO 670
660 C=A:A=A*B
670 COLOR 16:LOCATE 2,14:PRINT A;" ?";B;" =";C
680 EXEC&H1058
690 A$=INKEY$:GOSUB 1560
700 IF TF=1 THEN 1220
710 IF A$<"1" OR A$>"4" THEN 690
720 IF VAL(A$)=AN THEN GOSUB 1780:GOTO 740
730 GOSUB 1760
740 COLOR 10:LOCATE 2,14:PRINT A;" ?";B;" =";C
750 GOTO 600
760 REM ────────────────────
770 REM            STEP 4
780 REM ────────────────────
790 ST=4:GOSUB 1630
800 QU=11+LE*3
810 GOSUB 1860
820 T=TIME
830 AN=INT(RND(1)*9)+1:C=INT(RND(1)*9)+1
840 A=INT(RND(1)*C*AN)+1:B=C*AN-A
850 COLOR 16:LOCATE 1,14:PRINT A;" +";B;" =";C;" X ?"
860 EXEC&H1058
870 A$=INKEY$:GOSUB 1560
880 IF TF=1 THEN 1220
890 IF A$<"1" OR A$>"9" THEN 870
900 IF VAL(A$)=AN THEN GOSUB 1780:GOTO 920
910 GOSUB 1760
920 COLOR 10:LOCATE 1,14:PRINT A;" +";B;" =";C;" X ?"
930 GOTO 830
940 REM ────────────────────
950 REM            STEP 5
960 REM ────────────────────
970 ST=5:GOSUB 1630
980 QU=7+LE*2
990 GOSUB 1860
1000 T=TIME
1010 C=0
1020 FOR I=1 TO 4
1030 M(I)=INT(RND(1)*9)+1
1040 M$(I)=STR$(M(I))
1050 C=C+M(I)
1060 NEXT
1070 A=INT(RND(1)*4)+1
1080 AN=M(A):M$(A)=" ?"
1090 M$=M$(1)+" +"+M$(2)+" +"+M$(3)+" +"+M$(4)+" ="
1100 COLOR 16:LOCATE 0,14:PRINT M$;C
1110 EXEC &H1058
1120 A$=INKEY$:GOSUB 1560
1130 IF TF=1 THEN 1220
1140 IF A$<"1" OR A$>"9" THEN 1120
1150 IF VAL(A$)=AN THEN GOSUB 1780:GOTO 1170
1160 GOSUB 1760
1170 COLOR 10:LOCATE 0,14:PRINT M$;C
1180 GOTO 1010
1190 REM ────────────────────
1200 REM          ごうかく か?
1210 REM ────────────────────
1220 COLOR 3:LOCATE 6,12:PRINT "TIME UP!"
1230 TF=0
1240 PLAY "T120S8M5000O6C2R2"
1250 IF PEEK(&HFD1B) THEN 1250
1260 SC=SC+(ST+LE)*P0*5
1270 IF P0<QU THEN 1380
1280 KANJI(128,160),15,323,107
1290 A$="T120V12L8O5C04GE05EC04G05GEDC2R2"
1300 B$="T120V12L03C.E.G.O4C2R2"
1310 PLAY A$,B$
1320 IF PEEK(&HFD1B) THEN 1320
1330 IF ST=5 THEN LE=LE+1
1340 ON ST GOTO 360,560,790,970,140
1350 REM ────────────────────
1360 REM          ゲーム オーバー
1370 REM ────────────────────
1380 KANJI(112,160),11,853,323,107
1390 A$="T150V12L8O5ECO4GECO3GEC2R1"
1400 B$="T150V12L8O4ECO3GECO2GEC2R1"
1410 PLAY A$,B$
1420 IF PEEK(&HFD1B) THEN 1420
1430 CLS
1440 COLOR 14:LOCATE 2,7
1450 PRINT "G A M E  O V E R"
1460 COLOR 11:LOCATE 5,10
1470 PRINT "SCORE";SC
1480 COLOR 15:LOCATE 3,16
1490 PRINT "PUSH SPACE KEY";
1500 IF INKEY$<>" " THEN 1500
1510 GOTO 100
1520 END
1530 REM ────────────────────
1540 REM          タイム ひょうじ
1550 REM ────────────────────
1560 TI=TIME-T
1570 LINE(100,54)-(100+TI/324,57),15,BF
1580 IF TI>58350 THEN TF=1
1590 RETURN
1600 REM ────────────────────
1610 REM          ステップ ひょうじ
1620 REM ────────────────────
1630 CLS
1640 COLOR 15:LOCATE 6,4:PRINT "LEVEL";LE
1650 COLOR 6:LOCATE 6,6:PRINT "STEP ";ST
1660 COLOR 7:LOCATE INT((20-LEN(ST$(ST)))/2),10:PRINT ST$(ST)
1670 LINE(56,95)-(247,115),11,B
1680 A$="T120V12L8O4CEGFAO5CDCO4GECD4C4"
1690 B$="T120V12L8O3C4.F4.AGECCD4C4"
1700 PLAY A$,B$
1710 IF PEEK(&HFD1B) THEN 1710
1720 RETURN
1730 REM ────────────────────
1740 REM          おと ルーチン
1750 REM ────────────────────
1760 PLAY "T120V12O3C16","T120V12O2C16"
1770 RETURN
1780 PLAY "T120L32V12O6CO5GO6CO5G","T120L32V10O7CO6GO7CO6G"
1790 COLOR 10:LOCATE 8,8:PRINT P0
1800 P0=P0+1
1810 COLOR 5:LOCATE 8,8:PRINT P0
1820 RETURN
1830 REM ────────────────────
1840 REM          がめん さくせい
1850 REM ────────────────────
1860 CLS:P0=0
1870 LINE(8,5)-(311,195),16,B
1880 LINE(8,25)-(311,45),16,B
1890 LINE(8,65)-(311,95),16,B
1900 LINE(152,5)-(152,25),16
1910 COLOR 15:LOCATE 1,1:PRINT "LEVEL";LE
1920 COLOR 6:LOCATE 10,1:PRINT "STEP";ST
1930 COLOR 16:LOCATE 1,3:PRINT "SCORE";SC
1940 COLOR 7:LOCATE 1,5:PRINT "TIME"
1950 COLOR 11:LOCATE 1,7:PRINT "QUALIFY";QU
1960 COLOR 5:LOCATE 1,8:PRINT "POINT   0"
1970 FOR I=100 TO 280 STEP 30
1980 LINE(I,52)-(I,59),11
1990 NEXT
2000 COLOR 16:LOCATE 7,14:PRINT "READY!"
2010 PLAY "T150S0M1000L8O5CEO6CC4O5GECDEDO4GO5C"
2020 IF PEEK(&HFD1B) THEN 2020
2030 COLOR 10:LOCATE 7,14:PRINT "READY!"
2040 RETURN
2050 REM ────────────────────
2060 REM          タイトル
2070 REM ────────────────────
2080 A$="INTELLIGENCE":B$="TEST"
2090 KANJI(60,34),1,A$
2100 KANJI(62,34),1,A$
2110 KANJI(56,32),15,A$
2120 KANJI(58,32),15,A$
2130 KANJI(124,50),1,B$
2140 KANJI(126,50),1,B$
2150 KANJI(120,48),15,B$
2160 KANJI(122,48),15,B$
2170 FOR I=22 TO 73 STEP 51
2180 LINE(0,I)-(319,I+5),6,BF
2190 NEXT
2200 FOR I=1 TO 5
2210 LOCATE 0,I+9:PRINT "STEP";I;":";ST$(I)
2220 NEXT
2230 COLOR 16:LOCATE 3,18:PRINT "PUSH SPACE KEY";
2240 IF INKEY$<>" " THEN 2240
2250 RETURN
7650 REM ほんとうに おつかれさまでした! N.K
```

PC-6001 mkII

★学校で僕の友達は突然，机の前に来てアフターバーナーだ!!と言って，そのあと前後左右に机を傾けます。(大阪府摂津市・**寺田Ⅲ君&石丸やっぴー16才**)……**【影：そのうちフルスロットと言って机を持って走りだすかも？】**

PC-6001mkIISR/6601SR (N66SR-BASIC)用

ファンタジー
FANTASY
ワールド
WORLD



Dokken

⦿FANTASY WORLDの伝説

今から数年前，幻のファンタジーワールドが，この世に姿を現した。それを調査すべく，あなたは単身でその島へ乗り込んだ。しかし，あなたが島に乗り込むと島ごとあなたは，異次元の世界へ送りこまれた。もとの世界へもどるべくあなたは旅立つのだった。

一伝説一　地水火木,すべての源なり。地を表すもの大地を作り，水を表すもの海を支配す，火を表すもの炎をもって岩をも焼きつくし，木を表すもの生命の源なり，３種の石と地水火木を得し者，世界を支配しおのずと道は開けるであろう。

⦿遊びかた

カーソル・キーで自分を動かします。リターン・キーで持ちものを使うことができ，セーブすることもできます（メモリセーブで電源を消すと消えます。カセット・テープは使いません）。表示がでたらスペース・キーを押してください。(y/n)がでたらYかNで答えてください。すると地形が現れます。塔に入ると今まで現れた地形が消えるので気をつけてください。

⦿入力方法

リスト１および**リスト２**には，マシン語を使用しているので入力したらすぐセーブしてください。そして**リスト１**をロードしてＲＵＮしたあと**リスト２**をロードしてＲＵＮするとゲームがはじまります。

⦿プログラムについて

ロールプレイング・ゲームなのでくわしいことは書けませんが，まず変数はむちゃくちゃでほとんど固定してません。マシン語を使用しているので変数は変えないでください。

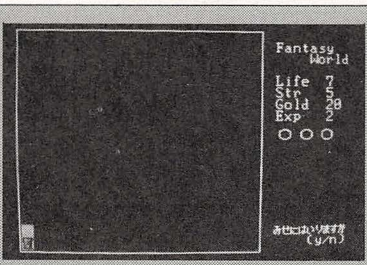
それからＬＥＶをあげるだけのゲームじゃないのでＬＥＶをあげすぎると解きにくくなります。Dokkenがでてくるぐらいになると非常につらいと思います。

塔の中はランダムで，マッピングしても電源を消すとむだになります。

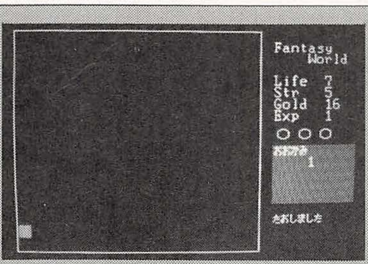
解き終わるまで電源を消さないほうがいいでしょう。

⦿最後に

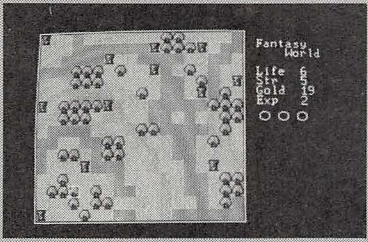
このゲームは，最初ゴルフゲームだったのだ。そんでもって最初，敵もグラフィックにして敵のバランスも考えてＭＡＰも４画面ぐらいにして地形も増してアイテムもバシバシその上に魔法バ〜ン…の予定がこれ以上プログラムが長くなるとだれも遊んでくんない？　これでもできるだけ短くしたんだぜェ。それに塔は，九つあるよ。え？８個しかないって，あと一つどこにあるのだろう？



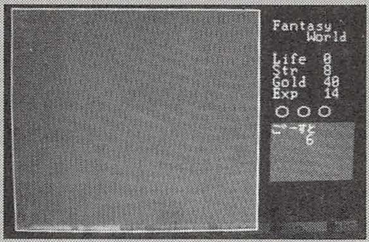
◀《写真１》ゲーム・スタート！まずは店に入りましょう



◀《写真２》戦闘の末おおかみを倒しました



◀《写真３》これがこのゲームの全マップです



◀《写真４》やられると何の言葉もなく，いきなりＯＫが…

★影さん！この前貸した２億円はどうなったんだ!!５倍にして返すって言ったじゃないか？（京都府亀岡市・森のラスカル13才）……【影：５倍でも10倍でも返してやるぜ!!編：じゃあこないだ貸した300円早く返してください。】

《リスト１》FANTASY WORLDのマシン語プログラム・リスト

```
100 PØKE&HD072,0:B=&HE120:GØSUB170:B=&HE090:GØSUB170
110 B=&HE000:C=1:D=3:GØSUB150:B=&HE1B0:C=5:D=7:GØSUB150
120 B=&HE240:C=3:D=7:GØSUB150:B=&HD100:GØSUB170:B=&HD190:GØSUB170
130 FØRI=0TØ143:PØKE&HE2D0+I,2:NEXTI:Z=&HD220
140 FØRI=0TØ4:FØRJ=0TØ287:K=Z+I*288+J:PØKEK,1:IF RND(1)*6>4 THENPØKEK,5
142 NEXTJ:PØKEK-INT(RND(1)*70)+5,4:NEXTI
145 FØRI=0TØ143:READA$:PØKE&HD000+I,VAL("&h"+A$):NEXTI:END
150 FØRI=0TØ5:FØRJ=0TØ5:K=B+I*24+J*2:PØKEK,C:PØKEK+1,D
160 PØKEK+12,D:PØKEK+13,C:NEXTJ:NEXTI:RETURN
170 FØRI=0TØ11:READA$:FØRJ=1TØ12
180 A=VAL(MID$(A$,J,1)):PØKEB+(I*12+J-1),A:NEXTJ:NEXTI:RETURN
190 DATA757111111175,571757552157,751775552215,517575525217
200 DATA175757552521,177575555221,175711552521,175513115221
210 DATA711513311211,575113311157,757513111575,575111111157
220 DATA711111111115,517373333117,713737331115,511373311117
230 DATA751733131175,571373311157,751731131175,571317711175
240 DATA751717711175,571317111157,711111111115,575757575757
250 DATA244644444443,344446444666,666623337466,446666244666
260 DATA644664666333,434426434644,444333444446,643642444555
270 DATA544346642634,743333254466,666333443334,554466464533
280 DATA466664445336,666534664466,334544664354,643346334454
290 DATA664444464426,664454464744,443444464445,466433433343
300 DATA466445466433,444343344545,446436744434,466445666666
310 DATA21,00,E0,22,65,D0,C3,36,D0,21,90,E0,22,65,D0,C3,36,D0
320 DATA21,20,E1,22,65,D0,C3,36,D0,21,B0,E1,22,65,D0,C3,36,D0
330 DATA21,40,E2,22,65,D0,C3,36,D0,21,D0,E2,22,65,D0,C3,36,D0
340 DATAED,5B,65,D0,3A,63,D0,4F,3A,64,D0,47,2A,61,D0,3A,60,D0
350 DATAD3,CE,AF,D3,CF,1A,3D,77,23,13,10,F9,3A,60,D0,3C,32,60
360 DATAD0,0D,20,E0,C9,00,00,00,0C,0C,00,00,00,00,00,00,00,00
370 DATA00,00,00,00,00,0F,0a,05,0a,00,0a,00,01,00,00,00,00,00
380 DATA00,00,00,0f,0a,05,0a,00,0a,00,01,00,00,00,00,00,00,00
```

《リスト２》FANTASY WORLDのメイン・プログラム・リスト

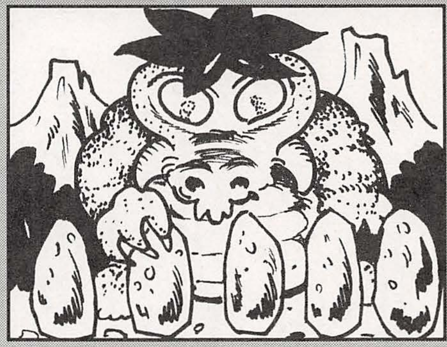
```
100 SCREEN 2,2,2:CLS:LINE(0,0)-(219,195),8,B:Q=&HD070:P=&HD100:E=Q-16
110 LØCATE 29,1:PRINT"Fantasy":LØCATE33,2:PRINT"World"
120 GØSUB850:FØR I=0TØ2:CIRCLE(240+I*20,90),5,8:NEXT I
130 GØSUB600:LØCATE 29,4:PRINT"Life":LØCATE29,5:PRINT"Str"
140 LØCATE 29,6:PRINT"Gold":LØCATE29,7:PRINT"Exp"
150 GØSUB 510:GØSUB530:GØSUB550:GØSUB 580
160 GØSUB320:IF F=7 THEN B$="みせにはいりますか":GØSUB 420:IF Ø=1 THEN 640
170 IF F<>2 THEN160
180 B$="とうにはいりますか":GØSUB 420:IF Ø=0 THEN 140
190 GØSUB 500:U=Y:T=X:X=0:Y=0:GØSUB410:P=&HD234+65*U:IFU=11THENP=&HD284
200 GØSUB320:IF F=4 THEN ØN U+1 GØTØ 230,240,250,260,270,280,290,300,1,1,1,310
210 IFX+Y=0THENB$="とうをでますか":GØSUB420:IFØ=1THEN PØKEQ,T:PØKEQ+1,U:P=&HD100:GØSUB
500:GØTØ 140
220 GØTØ 200
230 B$="なにもおきない":GØSUB450:PØKE&HD18A,2:GØTØ 210
240 X=10:Y=3:GØSUB410:P=&HD100:GØSUB500:GØTØ 140
250 B$="あかのたまだ":GØSUB450:PØKEQ+7,2:GØTØ 210
260 X=10:Y=1:GØSUB410:P=&HD100:GØSUB500:GØTØ 140
270 B$="くものつえだ":GØSUB450:PØKEQ+12,1:GØTØ 210
280 B$="ももの たまだ":GØSUB450:PØKEQ+7,3:GØTØ 210
290 B$="あおのたまだ":GØSUB450:PØKEQ+7,1:GØTØ 210
300 P=&HD100:GØSUB840:GØTØ 860
310 B$="じしんだ!":GØSUB450:PØKE&HD205,4:GØTØ 210
320 GØSUB510:LINE(X*12+2,Y*12+2)-(X*12+13,Y*12+13),4,B
330 L$=INKEY$:IF L$<>"" THEN 330
340 K=STICK(0):L$=INKEY$:IF L$="" THEN 340
350 GØSUB580:IF L$=CHR$(13) THEN 690
360 GØSUB580:X=X+(K=3)*(X<17)-(K=7)*(X>0)
370 Y=Y+(K=5)*(Y<15)-(K=1)*(Y>0):GØSUB520:GØSUB580
380 IF PEEK(Q+12)=0 AND F=6 THEN 320
390 IF F=5 THEN 320
400 IF RND(1)*3>2  THEN GØSUB 750
410 PØKEQ,X:PØKEQ+1,Y:RETURN
420 LØCATE 29,17:PRINT B$:LØCATE33,18:PRINT"(y/n)"
430 A$=INKEY$:IF A$<>"y"ANDA$<>"n" THEN 430
440 Ø=-(A$="y"):GØTØ 490
450 LØCATE 29,16:PRINT B$
460 I=STRIG(0):IF I=0 THEN 460
470 GØTØ 490
480 LINE(230,100)-(310,150),K,BF:RETURN
490 LINE(220,155)-(310,195),1,BF:RETURN
500 LINE(2,2)-(217,193),1,BF:RETURN
510 X=PEEK(Q):Y=PEEK(Q+1)
520 F=PEEK(P+18*Y+X):RETURN
530 LINE (265,40)-(310,80),1,BF:FØRI=0TØ3
540 LØCATE 34,I+4:PRINT PEEK(Q+I+2):NEXTI:RETURN
550 K=1:GØSUB480:K=PEEK(Q+7):IFK>0THENFØRI=0TØK-1:PAINT(240+I*20,90),I+2,8:NEXT
I
560 FØRI=0TØ3:IFPEEK(Q+I+9)=1 THEN LØCATE 29,10+I:PRINT T$(I)
570 NEXTI:RETURN
580 PØKEE,Y*12+2:PØKEE+1,X*12+2:IFF=7THENEXEC&HD009:RETURN
590 EXEC &HD000+F*9-9:RETURN
600 DIM M$(16),T$(3):FØRI=1TØ16:READA$:M$(I)=A$:NEXTI
610 T$(0)="きのつえ":T$(2)="いしのつえ":T$(1)="ほのおのつえ":T$(3)="くものつえ":RETURN
620 DATAかげ,すらいむ,おおかみ,ごーすと,きまいら,ぞんび,ごぼるど,でーもん,りざーど
630 DATAすけるとん,ごぶりん,しにがみ,あくのまし,あくのつかい,どらごん,Dokken
640 K=1-(Y=1):B$="いらっしゃい":GØSUB450:R=PEEK(Q+4):FØRI=0TØK:B$=T$(I):GØSUB420
650 IFØ=1AND R>9 THEN PØKEQ+4,R-10:PØKEQ+I+9,1:GØSUB510
660 NEXTI:B$="ちりょう":GØSUB420:IF Ø=1 AND R>9 THENPØKEQ+4,R-10:PØKEQ+2,PEEK(Q+6)
670 IF PEEK(Q+11)=1 THEN PØKE&HD20A,4
680 GØTØ 150
690 B$=T$(0):GØSUB420:IFØ=1ANDPEEK(Q+9)=1THENPØKEQ+9,0:PØKEQ+2,PEEK(Q+6)
700 B$=T$(1):GØSUB420:IFØ=0 ØR P=&HD100 THEN 730
710 PØKEP+18*Y+X+1,1:PØKEP+18*Y+X-1,1:PØKEP+18*Y+X+18,1:PØKEP+18*Y+X-18,1
720 B$="ひかりよあれ":GØSUB450:PØKEQ+10,0
730 B$="save":GØSUB420:IFØ=1ANDP=&HD100THENB$="ok!":GØSUB450:K=&HD080:FØRI=0TØ13
:PØKEK+I,PEEK(Q+I):NEXTI
740 GØSUB550:GØSUB530:GØTØ 320
750 G=PEEK(Q+8)+INT(RND(1)*3)-(F=3):H=G*G+INT(RND(1)*3):A=PEEK(Q+2):B=PEEK(Q+3)
760 K=3:GØSUB480:LØCATE29,10:PRINT M$(G):LØCATE32,11:PRINT H
770 B$="Attack":GØSUB420:IFØ=0 ANDRND(1)*2>1THEN GØSUB550:RETURN
780 H=H-INT(RND(1)*B):IFH<0THENB$="たおしました":GØSUB450:GØTØ 810
790 A=A-INT(RND(1)*B/5+1):IFA<0THENPØKEQ+2,0:PLAY"Ccc":PAINT(20,20),3,8:END
800 PØKE Q+2,A:GØSUB530:GØTØ 760
810 I=PEEK(Q+5):J=PEEK(Q+8):I=I-(J<13):PØKEQ+5,I:IFI>J*10 THENJ=J+1:PØKEQ+8,J:PØ
KEQ+6,J*10:PØKEQ+3,B+3+INT(RND(1)*2)
820 I=PEEK(Q+4):IFI<250THENI=I+4+INT(RND(1)*3):PØKEQ+4,I
830 GØSUB530:GØSUB550:RETURN
840 FØRX=0TØ17:FØRY=0TØ15:GØSUB520:GØSUB580:NEXTY:NEXTX:GØTØ 510
850 K=&HD080:FØRI=0TØ13:PØKEQ+I,PEEK(K+I):NEXTI:RETURN
860 LØCATE0,19:PRINT :PRINT "あなたのたびは おわった しかし"
870 PRINT "つぎのたびだちはあなたをまっている"
880 PRINT :PLAY"cefdcefdcfecf":GØTØ 880
```

★　★　★

★ゲーム・センターに行くのが禁止になったためアフターバーナーをやることができず，おふろでまねをしている！（埼玉県熊谷市・まこりんが好き♥13才）……【編：そういう人は今月号のP8用「MINX 17」をやりなさい！】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

やんもストーン



山本　稔

◉まえがきいっ！

このゲームはベーマが'87年7月号81ページのファミリーベーシック用「るるもっぺ」をPC-8001に移植して，ストーリーを加えたものです。

◉すとぉりいっ！

LONG　LONG　AGO，やんも王が治めるやんも王国という，平和な国がありました。しかし，あるときなぜか大地震が起こったり病気が大流行したり，その他いろいろと災難が続出しました。

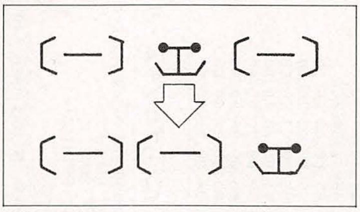
そこで，いろいろ調査をしているうちにあることを発見しました。なんと，この国を守る七つの「やんもストーン」がばらばらに散っているではないですか。そこで，あなたがもとの位置に並べることにしました。

《第1表》変数表

変数	内容
R	ラウンド
C	チェンジ
D$	面データ
P	テキストVRAMのキャラクタ・コード
UX，UY	自分移動
X，Y	自分の座標
K，L	やんもストーンの座標

◉やりかたぁっ！

テンキーの[5]，[2]，[1]，[3]で自分を上下左右に動かしてください。「やんもストーン」の動かしかたは**第1図**を見てください。そして，中央縦1列に並べてください。なお，「やんもストーン」を1回動かすと，CHANGEが一つ減りマイナスになるとゲーム・オーバーです。そして，できたら[SHIFT]キーを押してください。ギブアップも[SHIFT]キーです。



《第1図》やんモストーンの動かしかた

◉原作からの変更点！

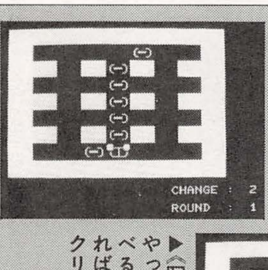
まず，パスワードがなくなりました。そして，はじめに面を選択できるようにしてコンティニュー機能もつけました。捜してみてください（面の選択は5面ごとで，コンティニューは各面で変わります）。それから，一部原作より少ないCHANGE数で解ける面があったので，直しました（他にもあるかもしれません）。あと20面を変え，30面をなくしました。

◉プログラムについて！

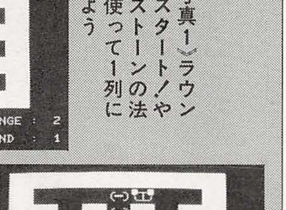
できるかぎり短くしたつもりです。データの読みこみかた以外は，ほとんど自作です。1画面面内に全リストが入るようにするつもりだったのですが，いろいろ入れたら入りきらなくなりました。

◉面DATAのしくみ！

例　4．1の座標にやんもストーンを置くとする。キャラクタ・コード160に41を加えた文字"ノ"がデータになる。



◀《写真1》ラウンドースタート！やんもストーンの法則を使って1列に並べよう



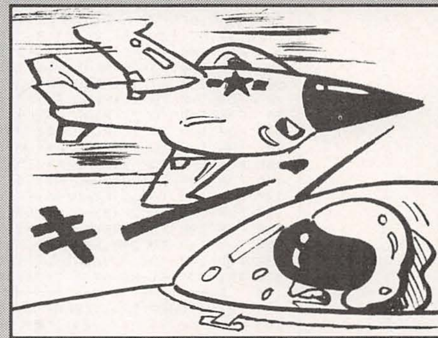
▶《写真2》こうやって1列に並べることができればラウンド・クリア

やんもストーンのプログラム・リスト

```
10 PRINTCHR$(12):INPUT"INPUT ROUND (1,6,11,16,21,26)";R:PRINTCHR$(12)
20 IF R<0 OR R>27 THEN 10 ELSE IF R MOD 5=1 THEN 30 ELSE 10
30 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DIM D$(30),C(30):GOSUB 250:GOSUB 160
40 ' ▚\▚\▚ Main ▚\▚\▚
50 FOR O=0 TO 50:NEXT O:I=INP(0):I8=INP(8):IF I8=191 THEN 120
60 LOCATE 20,19:PRINT"CHANGE : ";C:LOCATE 20,21:PRINT"ROUND  : ";R
70 UX=(I=253)-(I=247):UY=(I=223)-(I=251):P=PEEK(&HF302+(Y+UY)*240+(X+UX)*6)
80 IF P=135 THEN UX=0:UY=0:GOTO 110
90 IFP=156THENC=C-1:IFC<0THEN140ELSELOCATEX*3,Y*2:PRINTI$:BEEP1:BEEP0:GOTO110
100 LOCATE X*3,Y*2:PRINT S$
110 X=X+UX:Y=Y+UY:LOCATE X*3,Y*2:PRINT Y$:GOTO 50
120 FOR I=1 TO 7:IF PEEK(&HF302+I*240+24)<>156 THEN 140 ELSE NEXT I
130 PRINT"GOOD !!":R=R+1:IFR=31THENENDELSEPRINT CHR$(12):GOSUB 180:GOTO 40
140 PRINT"GAME OVER !!":IFINPUT$(1)=CHR$(R+32)THEN GOSUB180:GOTO50:ELSE RUN
150 ' ▚\▚\▚ Character ▚\▚\▚
160 Z$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
170 S$="   "+Z$+"   ":Y$="●┬●"+Z$+"└┴┘":K$="███"+Z$+"███":I$="╱─╲"+Z$+"╰─╯"
180 ' ▚\▚\▚ Wall ▚\▚\▚
190 PRINTCHR$(12):LINE(0,0)-(26,17),"█",BF:LINE(3,2)-(23,15)," ",BF:X=4:Y=7
200 RESTORE 310:FOR I=1 TO 12:READ A,B:LOCATE A*3,B*2:PRINT K$:NEXT I:C=C(R)
210 ' ▚\▚\▚ Yanmo Stone ▚\▚\▚
220 D=LEN(D$(R)):FOR I=1 TO D:F(I)=ASC(MID$(D$(R),I,1))-160:NEXT I
230 FOR I=1 TO D:K=F(I)¥10:L=F(I)MOD10:LOCATEK*3,L*2:PRINTI$:NEXTI:RETURN
240 ' ▚\▚\▚ Round Data etc.▚\▚\▚
250 RESTORE 260:FOR I=1 TO 30:READ D$(I),C(I):NEXT I:RETURN
260 DATA ﾓﾊﾋﾌﾍﾎﾅ,2,ﾓﾊﾁﾌﾗﾎﾅ,4,ﾉﾊﾋﾌﾍﾃﾙ,3,ｼﾊﾕﾌﾍﾎｺ,6,ﾉﾊﾌﾍﾅﾎﾙ,6,-●ﾖｹﾍﾌﾋﾊﾉ,5
270 DATA ｶﾞﾌﾍﾎﾃﾗ,13,ﾉﾓﾊﾋﾕﾌﾍ,11,ｿﾉﾓﾋｷﾍﾄ,15,ﾊﾁﾋﾌﾃﾍｷ,8,ﾓﾊﾋﾌﾍﾎﾙ,6,ｿﾔﾋﾌﾍﾄﾙ,4
280 DATA ﾔﾉﾋﾖﾍﾘﾅ,6,ﾓﾊﾋﾟﾗｹｶ,9,ﾋﾊﾉﾍﾎﾘﾄ,7,ﾋﾉｷﾟｹﾍﾄ,15,ﾖｭｯﾌ♥◆♣,26,ﾞﾊﾕﾍﾎｺｻ,14
290 DATA ﾟﾋ◆ﾄﾍﾘﾅ,18,ﾂﾊｷﾋﾉﾄ♠ｹﾎﾅ,5,ﾍﾋﾉ ﾄｷﾘﾙ,13,ｵﾔﾊﾋﾌﾍﾎﾙ,9,ﾋﾉﾓﾖﾍﾅｷﾅ,10,ﾕﾘﾙﾉﾊﾌﾍ,5
300 DATA ﾁｸﾃﾌﾕﾆﾗ,16,ｿﾊﾋﾖﾍｹﾙ,8,ﾗﾎﾙﾌﾕﾊﾓ,14,ﾖﾗﾘﾙﾉﾊﾋ,6,ﾊﾉﾋﾌﾍﾎﾙ,1,ﾃﾗﾅﾙﾁｭﾉ,11
310 DATA 1,2,3,2,5,2,7,2,1,4,3,4,5,4,7,4,1,6,3,6,5,6,7,6
```

★表紙右上のベーマが坊やが髪を染めていた。もしかして不良では？（山形県米沢市・Jack Daniel 16才）………
【**影**：こんどは，ムラサキやピンクになりますよ。**デザ部**：そんなことあるわけないでしょう*!!*】

MINX 17
ミンクス セブンティーン



Green peas

★いやあ,どーもどーも

いつかはでると思ったでしょ？はいっ，でました。ア○ターバーナーもどきです。いやあ，疲れた，疲れた。

★無理のある物語

合衆国の新しい大統領は異常なドル安をひきおこした財政赤字を建て直すために，びよよーんと突出した軍事費をばっさり削ることにした。これに怒った軍部の困ったおっさん達は空軍の一部を動員して,「予算を削ったら連邦国に核攻撃を加えて全面核戦争にするぞ！」とはた迷惑な脅迫をホワイトハウスにつきつけてきた。残りの軍もぼけーっと静観を決めこんでいて頼りにならない。というわけで，ホワイトハウス直属の員数外機動部隊「ミンクス-17」が反乱軍鎮圧に出撃することになったのである。

★システムの解説だよん

「ミンクス-17」部隊は，重装備をほどこし17発もの空対空ミサイルを抱いた特注艦上戦闘機「ミンクス(おてんば娘)」を4機搭載した軽空母1隻を主幹とします。テンキーの[4]，[6]が操縦かん，スペース・キーがミサイル・トリガに相当し，ミサイルの残数や母艦の状態などが画面下のコンソールに表示されます。攻撃のしかたは，○フターバーナーの要領で機体を敵機の前にもっていって，ロックオン，ミサイル発射！，ヒット！，撃墜！ってなわけです。もちろん敵機も反撃してくるので，左右にブレイクして回避してください。のがした敵機は母艦を攻撃します。母艦の耐久力がなくなると，帰艦したときに艦載機もろとも爆発(悲惨！)してゲーム・オーバーです。自機ミンクスは重装甲なので直撃でない限り，1発や2発の被弾では墜ちません。ステージをクリアして母艦に帰艦したときに，自機は修理，補給され，母艦のダメージも20%回復します。

★傾向と対策

このゲームのネックはなんといってもミサイルの使いかたです。ステージの前半で戦闘機相手にぼんぼん撃ってると肝心の核爆撃機がでしゃばってきたときに，ただ指をくわえて見ているなんてことになります。核爆撃機はケツからばんばん撃ってくる上にひじょーにガンジョウです。やっかいなこいつを逃すと母艦がどどんとダメージを受けます。や～なヤツです。

全ステージをクリアすると感動のエンディングです。

★どーでもいいこと

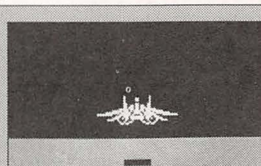
柏陽高校数学部のみんな，見てる？18期の謙介先輩だよー。えっなに，んな奴忘れた？うるうる，ぐすん。

《第1表》変 数 表

変数	内容
GY	自機の施回度
TU	ターン・カウンタ
EU(0～3)	敵機の種類
P	自機のミサイルの状態
M	敵機のミサイルの状態
MS	自機のミサイル数
TR	ロックオンしている敵機
NT	ゲームの進行度
V	母艦の耐久力
SC，HC	スコア，ハイスコア



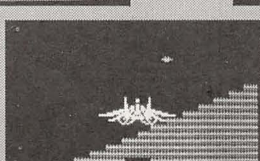
◀《写真1》タイトル画面。航空母艦から発進だ!!



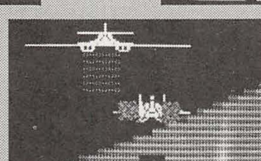
◀《写真2》テイクオフ！まずは海の面からスタート！



◀《写真3》ミサイル命中！この調子で先へ進め!!



◀《写真4》森林地帯へ突入!!素早い移動が勝負のカギ



◀《写真5》ボスキャラ登場!!こいつを倒して空母へ帰還だ!!

MINX17のプログラム・リスト

```
1 '
2 '| MINX-17 |─────────────────────────────────────┐
3 '└─────────┘  For PC-8001/8801series N-BASIC By Greenpeas |
4 '           └─────────────────────────────────────┘
10 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,1:PRINT CHR$(12):DATE$="25/01/01"
20 CLEAR:DEFINT A-Z:DIM LT(47),C(48),E1(2),E2(4),E3(12),E4(27),CV(10),BM(9),E5(2
),E6(4),E7(12),E8(27),B1(36),PD(299),TL$(14)
30  FOR I=0 TO 48:READ A$: C(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:S2=VAL(MID$(DATE$,7,2))
40  FOR I=0 TO  2:READ A$:E1(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:S1=VAL(MID$(DATE$,1,2))
50  FOR I=0 TO  4:READ A$:E2(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:HC=(S2-1)*100+S1
60  FOR I=0 TO 12:READ A$:E3(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:R$=CHR$(28)
70  FOR I=0 TO 27:READ A$:E4(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:L$=CHR$(29)
80  FOR I=0 TO 10:READ A$:CV(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:D$=CHR$(31)
90  FOR I=0 TO  9:READ A$:BM(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:BX(1)=59:BY(1)=43
100 FOR I=0 TO  2:READ A$:E5(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:BX(2)=86:BY(2)=44
110 FOR I=0 TO  4:READ A$:E6(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:BX(3)=76:BY(3)=46
120 FOR I=0 TO 12:READ A$:E7(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
130 FOR I=0 TO 27:READ A$:E8(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
140 FOR I=0 TO 36:READ A$:B1(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
150 FOR I=0 TO 299:READ PD(I):NEXT:FOR I=0 TO  7:READ CV$(I),CM$(I):NEXT
160 FOR I=1 TO  47:READ LT(I):NEXT:FOR I=0 TO 14:READ TL$(I):NEXT
170 TR$="┌"+R$+R$+R$+"┐"+D$+D$+L$+"┘"+L$+L$+L$+L$+L$+"└"
180 ' Demo ---------------------------------------------------------------->
190 PRINT CHR$(12);:COLOR 5:FOR I=0 TO 7:LOCATE 28,13+I:PRINT CV$(I):NEXT
200 LINE (0,21)-(78,24),"■",1,BF:COLOR 7:PUT@ (76,68)-(83,71),E1,PSET:V=100
210 FOR I=0 TO 5:COLOR 4-(I>1)*2-(I>2):LOCATE 18,2+I:PRINT TL$(I+6):NEXT
220 FOR I=0 TO 2:LOCATE 26-(I=0)*28,7+I*2+(I=0):A$=TL$(12+I):GOSUB 890:NEXT
230 IF INP(9)<>191 THEN 230 ELSE LE=0:TU=0:NT=-1:GN=0:G$="■":GC=1:M=0:P=6:MS=0
240 TR=-1:Y=18:O=17:FOR I=0 TO 2:LINE (27-I,22+I)-(52+I,28+I),"  ",GC,BF:NEXT
250 LOCATE 28,22:PRINT "[    :◤..................]"
260 LOCATE 27,23:PRINT "[       :        0] [     :●●●]":COLOR 5:LOCATE 29,22
270 PRINT "AAM":LOCATE 28,23:PRINT "SCORE":LOCATE 44,23:PRINT "LEFT"
280 PUT@(54,96)-(93,99),CV,PSET:COLOR 7:LOCATE 49,24:PRINT "100%";:GOSUB 1040
290 ' Main ---------------------------------------------------------------->
300 LINE (78,16-GY)-(0,16+GY),G$,GC:IF P<6 THEN GOSUB 780
310 A=PD(NT*5):T=(TU>=A):TU=TU+1+TU*T:NT=NT+T*(A<92):IF M>0 THEN GOSUB 400
330 E=(TU MOD 4):U=EU(E):ON U+1 GOSUB 750,560,560,470,1150
340 K0=INP(0):IF INP(9)=191*(P=6)*(MS>0) THEN BEEP 1:PX=40:PY=5:P=5:MS=MS-1:COLO
R 7:LOCATE 33+MS,22:PRINT "◤.":GOSUB 820:BEEP 0
350 OY=((K0 AND 16)=0)-((K0 AND 64)=0):NY=GY-(ABS(GY+OY)<9)*OY+(OY=0)*SGN(GY)
360 G=SGN(NY-GY)+2:ON G GOTO 380,300,370
370 LINE (39,16)-( 0,16+GY)," ",GC:GY=NY:GOTO 300
380 LINE (78,16-GY)-(39,16)," ",GC:GY=NY:GOTO 300
390 ' Missile ------------------------------------------------------------->
400 LINE (MX-M,MY)-(MX+M-1,MY+M-1)," ",0,BF:M=M+1:MY=MY-((M<5)*2-(M>5))*(K=7)
410 IF M=K-4 THEN VX=INT((40-MX)/4+.5)+GY
420 MX=MX-(VX-GY-OY*(1-(M>5)))*(M>K-4):H=ABS(MX-39):IF (H>45)+(M>K) THEN 440
430 LINE (MX-M,MY)-(MX+M-1,MY+M-1),"*",2,BF:RETURN
440 HR=-(H<6)-(H<10)-(H<14):DF=DF+HR:DF=DF+(DF>3)*(DF-3):M=0:IFHR=0THEN RETURN
450 COLOR 2:BEEP 1:FOR I=1 TO DF:PUT@(BX(I),BY(I))-(BX(I)+11,BY(I)+11),BM,PSET
460 NEXT:IF DF=3 THEN GOSUB 910:R=0:GOTO 1240 ELSE RETURN
470 ' B-1 Nuclear Bomber -------------------------------------------------->
480 LINE (X(E)-26,0)-(X(E)+27,3)," ",0,BF:L=3:X=X(E)-INT(GY/2+.5):Y=0
490 D=D-(L(E)=5):T(E)=T(E)+1-(D>2)*30:COLOR 7:TR=TR-(E=TR)*(TR+1)*(P=6):BEEP 0
500 IF X<8 OR X>69 OR T(E)>20 THEN R=20-D*6:D=0:GOTO 540
510 Q=X*2:PUT@ (Q-16,0)-(Q+19,15),B1,PSET:LINE (Q-52,12)-(Q+55,12),PSET,5:LINE (
Q-2,11)-(Q+5,11),PSET,5:COLOR 2:ON D+1 GOTO 700,530,520
520 PUT@(X*2+15,3)-(X*2+26,14),BM,PSET
530 PUT@(X*2-15,2)-(X*2- 4,13),BM,PSET:GOTO 700
540 TR=TR+(E=TR)*(TR+1):EU(E)=0:LOCATE 49,24:IF L(E)=5 THEN RETURN
550 V=V-INT(RND(1)*5)-R:V=-V*(V>0):COLOR 7:PRINT USING "###%";V;:RETURN
560 ' F-15C & AV-8B Intersepter ------------------------------------------->
570 T(E)=T(E)+1:L=L(E):CY=(E=TR)*-2-(E<>TR)*(-2+L-(L=1)):UL=L+U*4-4
580 LINE (X(E)-LT(L+8),Y(E)-(L<3)*(E=TR))-(X(E)+LT(L+8)+1,Y(E)+CY)," ",0,BF
590 L=L-(T(E)>LT(UL)):X=X(E)-INT(GY/20*(10+(L(E)+1)^2)):Y=5-INT(GY/57*(X-39))
600 BEEP 0:IF X-LT(L+8)<0 OR X+LT(L+8)>76 OR L>4 OR Y<1 THEN R=3:GOTO 540
610 COLOR 5+(U=2):ON L+U*4-4 GOTO 620,630,640,650,660,670,680,690
620 PUT@ (X*2- 2,Y*4)-(X*2+ 5,Y*4+ 3),E1,PSET:GOTO 700
630 PUT@ (X*2- 6,Y*4)-(X*2+ 9,Y*4+ 3),E2,PSET:GOTO 700
640 PUT@ (X*2-10,Y*4)-(X*2+13,Y*4+ 7),E3,PSET:GOTO 720
650 PUT@ (X*2-16,Y*4)-(X*2+19,Y*4+11),E4,PSET:GOTO 730
660 PUT@ (X*2- 2,Y*4)-(X*2+ 5,Y*4+ 3),E5,PSET:GOTO 720
670 PUT@ (X*2- 6,Y*4)-(X*2+ 9,Y*4+ 3),E6,PSET:GOTO 700
680 PUT@ (X*2-10,Y*4)-(X*2+13,Y*4+ 7),E7,PSET:GOTO 700
690 PUT@ (X*2-16,Y*4)-(X*2+19,Y*4+11),E8,PSET:GOTO 720
700 IF (M>0)+(RND(1)>.4+.1*U)+(T(E)<3)<0 THEN 720
710 BEEP 1:M=1:MX=X:MY=7+(U=3)*3:K=7+(U=3):GOSUB 430:BEEP 0
720 TR=TR+(TR=-1)*(ABS(X-39)<7)*(T(E)>1)*(E+1)*(P>3)
730 IF TR=E THEN COLOR 7:LOCATE X-1,Y+(L<3):PRINT TR$
740 L(E)=L:X(E)=X:Y(E)=Y:RETURN
750 ' Enemy Apearance ----------------------------------------------------->
760 IF RND(1)>.6 THEN EU(E)=PD(NT*5+E+1):X(E)=INT(RND(1)*15+E*15+9):Y(E)=5-INT(G
Y/57*(X(E)-39)):T(E)=0:L(E)=1:IF Y(E)<2 THEN EU(E)=0
770 BEEP 0:RETURN
780 ' Player Missile ------------------------------------------------------>
790 LINE (PX-P,PY)-(PX+P-1,PY+P-1)," ",BF:P=P-1:X=PX:IF TR<0 THEN 810
800 X=X(TR):Y=Y(TR):PY=PY+(P>2)*2+(P<3)*((PY>Y)-(PY<Y))*2*(ABS(PY-Y)>1)
810 PX=PX-((PX>X)-(PX<X))*4*(ABS(PX-X)>2):L=L(TR-(TR<0)*5):ON -(P=(L-1+(L>1) )-(
P<1)*2 GOTO 830,870,830
820 LINE (PX-P,PY)-(PX+P-1,PY+P-1),"*",7,BF:RETURN
830 S=-(EU(TR)=3)*5:IF ABS(PX-X)>=-9*(TR>-1) THEN P=6:RETURN
840 LINE (X-LT(L+8)+S,Y+(L<3))-(X+LT(L+8)+1-S,Y+2)," ",0,BF:BEEP 1:COLOR 2
850 PUT@(X*2-6,Y*4)-(X*2+5,Y*4+11),BM,PSET:SC=SC+S+1:L(TR)=5:TR=-1
860 COLOR 7:LOCATE 34,23:PRINTUSING "####000";SC
870 P=6:RETURN
880 ' Text / Flat --------------------------------------------------------->
890 A=A+1:B$=MID$(A$,A,1):IF B$="<" THEN FOR T=0 TO 600:NEXT:A=0:RETURN
900 BEEP 1:PRINT B$;:BEEP 0:FOR T=0 TO 100:NEXT:GOTO 890
910 HY=SGN(GY):FOR I=0 TO 150:NEXT:IF HY=0 THEN RETURN
920 IF HY=1 THEN LINE (78,16-GY)-(39,16)," " ELSE LINE (39,16)-(0,16+GY)," "
930 GY=GY-HY:LINE (78,16-GY)-(0,16+GY),G$,GC:GOTO 910
940 ' Landing On & Taking Off -------------------------------------------->
```

★はい，影さん！コミネって10回言って!!はい？言った？それじゃ，ルパン三世にでてくる女の人の名前は？(埼玉県川口市・**みんなで笑って池田パン17才**)……**【影：サリーちゃん!!編：**も一影さんのひねくれもの!!**】**

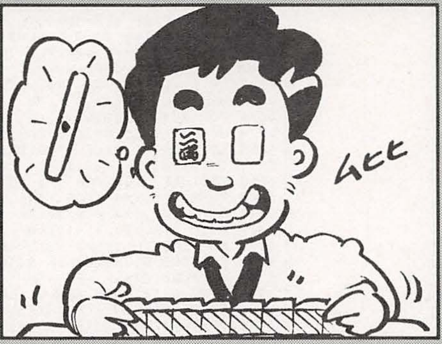
```
950 CONSOLE 0,16:LOCATE 0,15:PRINT:FOR T=0 TO 400:NEXT:PRINT:CONSOLE 0,25
960 COLOR 5:LINE (36,19)-(43,19),"■",1:LINE (78,62)-(81,63),PSET,5,BF
970 FOR I=0 TO 4:FOR T=0 TO 400:NEXT:LINE (0,15)-(78,16+I)," ",1,BF:O=8:Q=12
980 LINE (38-I*2,16+I)-(42+I*2,INT(I/2+16.5)),"■",5,BF:NEXT:K=-(NT>58)
990 FOR I=0 TO 7:LOCATE 28,13+I:PRINT CV$(I):NEXT:COLOR 7:IF SW THEN 1040
1000 FOR T=0 TO 2000:NEXT:W=3:FOR Y=11 TO 17:LINE (39-Q,O)-(40+Q,O+W)," ",0,BF
1010 O=Y:ON 3+(Y>11)+(Y>15) GOSUB 1100,1110,1120:FOR T=0 TO 300:NEXT:NEXT:IF V<1
 THEN LE=3:BEEP 1:R=18:GOTO 1240
1020 A=0:FOR I=0 TO 3:A$=CM$(I+K*4):LOCATE23,5+I:GOSUB 890:NEXT:IF K THEN 1130
1030 V=V+20:V=V+(V>100)*(V-100):LOCATE 49,24:PRINT USING "###%";V;
1040 Y=17:GOSUB 1100:MS=MS+(MS=17):FOR I=MS TO 16:LOCATE 33+I,22:BEEP 1:PRINT "■
◤":BEEP 0:FOR T=0 TO 100:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 5000:NEXT
1050 MS=17:LINE (10,0)-(70,12)," ",0,BF:LOCATE 0,0:BEEP:Y=18:D=0
1060 FOR I=1 TO 22:LINE (37,O)-(42,O)," ",0,BF:Y=Y-1-(I>15)*2:O=Y
1070 GOSUB 1100:FOR T=0 TO -(I>15)*100:NEXT:NEXT:LINE (28,13)-(52,20)," ",BF
1080 FOR I=0 TO 4:LINE (0,20-I)-(78,20-I),"■",1:ON I GOSUB 1100,1110,1110,1120:N
EXT:LINE (36,19)-(43,19)," ",GC:PUT@ (56,40)-(103,55),C,PSET:N1=NT-1:N2=GN-1
1090 RESTORE 1900:FOR I=1 TO 22:READ X,Y:PSET (X,Y,5):NEXT:DF=0:SW=0:GOTO 1190
1100 PUT@ (76,Y*4)-(83,Y*4+ 3),E1,PSET:Q=2:W=0:RETURN
1110 PUT@ (72,Y*4)-(87,Y*4+ 3),E2,PSET:Q=4:W=0:RETURN
1120 PUT@ (68,Y*4)-(91,Y*4+ 7),E3,PSET:Q=6:W=1:Y=Y+1:RETURN
1130 FOR I=0 TO 10000:NEXT:A$="<"
1140 CONSOLE 0,10:LOCATE 0,10:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:CONSOLE 0,25:GOTO 1290
1150 ' Round Clear ---------------------------------------------------------->
1160 BEEP 0:IF EU(0)+EU(1)+EU(2)+EU(3)<16 OR M>0 OR P<6 THEN RETURN
1170 GOSUB 920:ON -(PD(NT*5)=96) GOTO 940:G$=CHR$(LT(14+GN*2)):GC=LT(15+GN*2)
1180 GN=GN+1:FOR Y=16 TO 24:ON 1-(Y=19)-(Y>21)*2 GOSUB 1200,1210,1220:NEXT
1190 FOR I=0 TO 3:EU(I)=0:NEXT:TU=0:NT=NT+1:TR=-1:RETURN
1200 LINE (0,Y)-(78,Y),G$,GC:RETURN
1210 LINE (0,Y)-(35,Y),G$,GC:LINE (44,Y)-(78,Y),G$,GC:RETURN
1220 LINE (0,Y)-(48-Y,Y),G$,GC:LINE (31+Y,Y)-(78,Y),G$,GC:RETURN
1230 ' Game Over ------------------------------------------------------------>
1240 FOR I=1 TO 21+R:X=50-I+INT(RND(1)*(42+I*2)):U=30-ABS(X-72):Y=35+R+INT(-U/2+
RND(1)*(10+U)):COLOR 2-(RND(1)*I<2)*4:PUT@(X,Y)-(X+11,Y+11),BM,PSET:NEXT
1250 BEEP 0:IF R=0 THEN NT=N1:GN=N2:G$="■":GC=1:GOSUB 1180
1260 LINE (78,15-(LE>2)*5)-(0,0)," ",BF:LINE (0,21)-(78,21),"■",1:P=6
1270 Y=18:IF LE<3 THEN LINE (51,23)-(51-LE,23),"o",7:LE=LE+1:SW=1:GOTO 960
1280 K=0:A$="Squadron 'MINX-17' was destroyed. The world will be ruined.<"
1290 FOR I=0 TO 2:LOCATE 17,7+I:COLOR 4+I-(I>0):PRINT TL$(K*3+I):NEXT
1300 FOR T=0 TO 5000:NEXT:LOCATE 11,13:A=0:GOSUB 890:Y=15-K*4:LOCATE 22,Y
1310 PRINTUSING "[      :####000]  [              :####000]";SC;HC:LOCATE 23,Y
1320 COLOR 5:PRINT "SCORE":LOCATE 40,Y:PRINT "HIGH-SCORE":IF SC<HC THEN 1350
1330 HC=SC:A$="Congratulation!  You got high-score!<":LOCATE 22,Y+2:GOSUB 890
1340 S2=INT(HC/100):S1=HC-S2*100:S1$=STR$(S1):S2$=STR$(S2+1):DATE$=RIGHT$("0"+RI
GHT$(S1$,LEN(S1$)-1),2)+"/01/"+RIGHT$("0"+RIGHT$(S2$,LEN(S2$)-1),2)
1350 FOR I=0 TO 20000+K*5000:NEXT:RUN 20
1360 ' Graphic Data --------------------------------------------------------->
1370 DATA 0300,0000,8001,0000,0000,8181,0000,0000,8181,0000,0000,8001,0000
1380 DATA 0000,C183,0000,0000,CDB3,0000,0000,DDBB,0000,E000,EDB7,0007,7E00
1390 DATA EBD7,007E,DFE0,F3CF,07FB,E1FF,F42F,FF87,3800,EFF7,001C,9E00,6FF6
1400 DATA 0079,13C0,4422,03C8,2000,9819,0004,C000,6006,0003,0020,2800,38FE
1410 DATA 0040,0440,0540,FFFE,06C0,00C0,8080,8000,0080,8880,8000,0094,FE80
1420 DATA FF00,7FDD,DDE0,0003,0077,01B0,1000,0080,0000,0801,0000,8010,0000
1430 DATA 6100,0008,1000,0086,0000,0969,0000,F9FF,F00F,FFFF,FFFF,9800,019F
1440 DATA FC00,F9F9,0003,9690,0000,0E00,0007,00A0,0000,0B80,0000,8000,8007
1450 DATA FFFF,FFFF,F8EB,FFFF,7FFF,0090,A334,576B,AEE5,A755,5DBB,3ABD,A55C
1460 DATA 55EF,1A65,0020,1000,927C,0040,0080,0FF0,33CC,0180,00C0,0800,0000
1470 DATA 0008,7700,E000,03F7,9C9C,831C,609C,7F00,0000,0014,01B0,0000,0004
1480 DATA 0000,0040,0000,0400,0000,B000,0001,E000,00F1,E000,7D17,8000,8E3F
1490 DATA 003F,F20F,1E09,200E,009F,000E,04E4,0000,3F80,0000,1000,0001,0240
1500 DATA 0000,0004,0000,0040,0000,0400,0000,4000,0000,0000,0004,FFE0,FFFF
1510 DATA 00FF,3580,0000,5C00,0007,C000,006E,0000,1DF7,0000,FFFE,E007,FDFF
1520 DATA FFF7,FFFF,FFFF,C98F,6000,9832,000C,0326,007F,1F80
1530 '
1540 DATA 40,0,0,1,0,40,0,2,0,0,40,0,1,2,0,92,4,4,4,4,40,0,1,1,0,40,2,0,1,0
1550 DATA 32,0,0,0,0,40,0,3,0,0,92,4,4,4,4,40,0,1,2,0,96,4,4,4,4,40,0,1,1,0
1560 DATA 92,4,4,4,4,40,1,0,0,1,92,4,4,4,4,40,0,2,0,1,40,2,0,3,0,92,4,4,4,4
1570 DATA 60,0,3,1,0,96,4,4,4,4,20,2,2,2,2,92,4,4,4,4,40,2,2,0,0,40,0,0,1,1
1580 DATA 92,4,4,4,4,40,1,0,0,2,40,0,1,3,0,92,4,4,4,4,80,0,3,0,0,92,4,4,4,4
1590 DATA 96,4,4,4,4,80,0,2,0,1,80,2,0,3,0,20,1,1,1,1,80,0,3,1,0,96,4,4,4,4
1600 DATA 92,4,4,4,4,20,2,2,2,2,60,0,1,2,0,92,4,4,4,4,40,1,1,2,2,92,4,4,4,4
1610 DATA 60,1,0,0,1,92,4,4,4,4,96,4,4,4,4,40,0,0,2,0,80,0,3,0,0,92,4,4,4,4
1620 DATA 80,0,1,3,0,20,2,2,2,2,92,4,4,4,4,80,2,3,1,0,92,4,4,4,4,32,1,1,3,1
1630 DATA 92,4,4,4,4,96,4,4,4,4,84,3,0,1,0,84,1,1,2,2,88,0,2,0,3,96,4,4,4,4
1640 '
1650 DATA "                           _|_   ","Well come to our carrier.<"
1660 DATA "                          |_■_|  ","It's really nice to see you again.<"
1670 DATA "                          __|_ ■_","Thank you for your trouble.<"
1680 DATA "                          ■■■■ X] ","Hot scramble! Good Luck!<"
1690 DATA "_______                   ■■__X] ","Congratulation!<"
1700 DATA "   └■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■‾‾ ","Your mission is completed at all.<"
1710 DATA "    ‾■■■■■___      =|■■■___ ","The peace is kept by your fight.<"
1720 DATA "         ■■■■■■■■■■■■■■■■■      ","Let's return to enjoy getting drunk.<"
1730 DATA 4,7,9,10,3,6,9,12,2,4,6,9,3,235,4,135,1,240,4,1,2,135,1
1740 DATA 6,4,92,7,135,7,135,1,165,6,21,4,219,5,135,1,241,5,135,1,10,4,135,1
1750 '
1760 DATA "■‾‾‾‾  ▲  ◣◢■ ■‾‾‾ ■‾‾| ◥◣ /■‾‾ ■‾‾|"
1770 DATA "■ _  /◥◣ ■◢■ ■‾‾‾ ■  | ◥◣/ ■‾‾ ■‾‾|"
1780 DATA "■___| /‾◥◣ |◥■■ ■___ ■__|  ▼  ■___ ■ \"
1790 DATA "   ◥◣ /■‾| ■  |  ◥◣ ▲ /■■ ■◣ |    "
1800 DATA "    ◥◣/ ■  | ■  |   ◥◣/◥◣/ ■■ |◥■|    "
1810 DATA "     ■  ■__| ■__|    ▼  ▼  ■■ | ◥■    "
1820 DATA "                              ■■ ■■■    "
1830 DATA " ◣ /■■■ ■■■ ■■◣ |◥◣  /     ■■ ■■■■    "
1840 DATA " ■◣/ ■■■ ■■■ ■■■◣ ◥◣ /      ■■  ◢■    "
1850 DATA " |▼  ■■■ ■■■ |◥■■|  ◥◣      ■■  ◢■    "
1860 DATA " |   ■■■ ■■■ | ◥■■ / ◥◣     ■■ ◢■     "
1870 DATA " |   ■■■ ■■■ |  ◥■/   ◥◣    ■■ ◢■     ","seventeen<"
1880 DATA "Progammed By Greenpeas 1987<","Hit Space Key For Hot Scramble!<"
1890 '
1900 DATA 72,40,72,44,87,40,87,44,62,53,64,53,66,52,92,52,94,53,96,53,73,52
1910 DATA 74,52,76,52,78,52,80,52,82,52,85,52,86,52,74,48,85,48,79,41,80,41
```

PC-8001/mkII

★あるところにおじいさんとおばあさんが住んでいました。さて，ここで問題です。あるところとはいったいどこでしょう。(群馬県群馬郡・Ｙ．Ａ14才)……【影：ここじゃない？編：いや，あそこですよ。つぐ美：むこうだわ。】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

ジャンコロ



Yanmo

★内容

二つのサイコロをふって（？），でた目に相当するパイをひっくり返すというものです。

★How to play

runして，プレイヤーの人数を[1]，[2]で答えてください。つぎに名前を5文字以内で入力してください。するとゲーム・スタートです。順番はラウンド1では，Com. 1→Com. 2→プレイヤー1→プレイヤー2（2プレイのとき）の順です。ラウンド2からは，前ラウンドで勝った人からです。

自分の番がきて，サイコロが回りだしたら，好きなときに[SHIFT]を押して，サイコロを止めてください。そしてどのパイをひっくり返すかを**第1図**を参考にして入力してください。パイを2枚ひっくり返すときは，どちらか一方の数だけを入力してください。もし，ひっくり返すパイがないときは，[*]キーを入力してください。

こうして誰かがすべてのパイをひっくり返したらラウンド終了で，残ったパイの点数がスコアに加算され表示されます。10ラウンドまであります。得点が一番少ない人が勝ちです。

★About program

Comの思考ルーチンが長くなってしまいましたが，まだまだ未熟なのでお許しください。あと，パイは，筒子（ピンズ）を使いたかったのですが，万子（マンズ）のほうがデータが，半減できるので万子を使いました。

★注意

①ハクをあとのほうまで残さないようにする（点が高い）。

②一万を最後まで残さないようにする（あがり放棄になる）。

《第1表》変数表

P%(x，y)	…パイのキャラ
S%(x，y)	…サイコロのキャラ
PA(x，y)	…パイのフラグ
SC(x，y)	…スコア
NA$(x)	……名前
A，B	…………サイコロのでた目
X，Y	…………判定，思考用
PL	……………プレイヤーの人数
PJ	……………プレイの順番
IT	……………キー入力用
RS	……………ラウンド・スコア
RO	……………ラウンド
TS	……………トータル・スコア

□ [1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] □（画面）

，　1　2　3　4　5　6　7　8　9　・（キー）

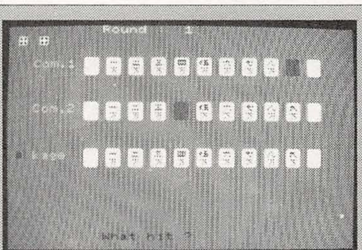
例

⚀ ⚅…1と6・2と5・3と4・7のどれか

⚂ ⚂…「，」・「・」・1と5・2と4・6のどれか

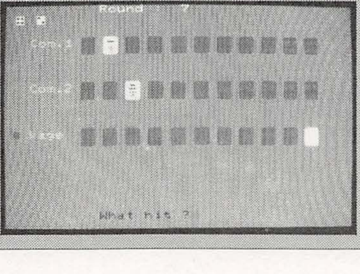
（ぞろ目の場合）

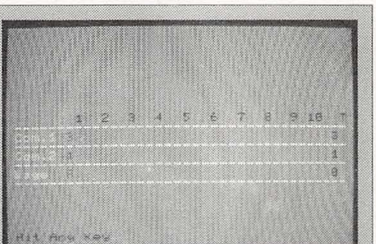
《第1図》パイの取りかた



▲《写真1》ゲーム・スタート‼いきなりゾロ目がでたゾ，ハクをまず取ろう

▼《写真2》うーん3人ともリーチがかかったゾ‼勝負どころだ‼



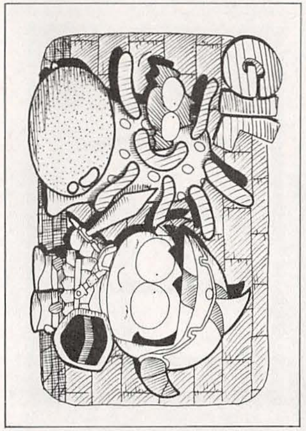


▲《写真3》みごと逆転勝利‼さいさきのいいスタートだネ

★最近つぐ美さんのイメージががた落ちですね。なんでこうなったの？かわいそうなつぐ美さん。（茨城県牛久市・KEN16才）…【つぐ美：そうなの，すべて影さんのせいだわ。ヘリに乗って攻撃してやろうかしら。】

ジャンコロのプログラム・リスト

```
10 INPUT"How many players ? (1 or 2)";PL
20 IF PL<1 OR PL>2 THEN 10
30 FOR I=2 TO PL+1:INPUT"Input Your Name (1-5)";NA$(I)
40 NA$(I)=LEFT$(NA$(I),5):NEXT I:PRINT PL:GOSUB 660
50 REM ■□■□■□■□■□ Saikoro □■□■□■□■□■
60 BEEP 1:BEEP 0:COLOR 2:LOCATE 0,PJ*5-1:PRINT "●":COLOR 0
70 A=INT(RND(1)*6)+1:B=INT(RND(1)*6)+1
80 CMD PUT(10,10),S%(0,A),PSET:CMD PUT(30,10),S%(0,B),PSET
90 IF PJ=1 OR PJ=2 THEN 530
100 IF INP(8)<>191 THEN 70
110 REM ■□■□■□■□■□ Key In □■□■□■□■□■
120 LOCATE 10,23:PRINT "What hit ?";
130 K$=INPUT$(1):IT=INSTR(",123456789.*",K$)-1
140 LOCATE 10,23:PRINT SPC(10):IF IT=11 THEN 340
150 IF IT<0 OR IT>10 THEN 120
160 X=IT:Y=(A+B)-X
170 REM ■□■□■□■□■□ Hantei □■□■□■□■□■
180 IF X=0 OR X=10 THEN 190 ELSE 220
190 IF A+B=2 THEN PA(0,PJ)=1:PA(10,PJ)=1:X=0:Y=10:GOTO 260
200 IF A=B THEN PA(X,PJ)=1:Y=X:GOTO 260
210 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOTO 120
220 IF A+B<X OR X=Y OR Y>9 THEN 210
230 IF A+B=X AND PA(X,PJ)=0 THEN PA(X,PJ)=1:Y=X:GOTO 260
240 IF PA(X,PJ)=1 OR PA(Y,PJ)=1 THEN 210
250 PA(X,PJ)=1:PA(Y,PJ)=1
260 GOSUB 360
270 REM ■□■□■□■□■□ End Round ? □■□■□■□■□■
280 FOR I=0 TO 10:U=PA(I,PJ):V=V+U:NEXT I:IF V<11 THEN 340
290 U=0:V=0
300 FOR I=1 TO PL+2:FOR J=0 TO 10
310 IF J=0 THEN IF PA(0,I)=0 THEN RS=10:GOTO 330
320 IF PA(J,I)=0 THEN RS=RS+J
330 NEXT J:SC(RO,I)=RS:RS=0:NEXT I:GOTO 400
340 U=0:V=0:LOCATE 0,PJ*5-1:PRINT " ":PJ=PJ+1:IF PJ>PL+2 THEN PJ=1
350 GOTO 60
360 REM ■□■□■□■□■□ Hit Pai □■□■□■□■□■
370 CMD PUT(70+X*20,30+(PJ-1)*40),P%(0,11),PSET
380 CMD PUT(70+Y*20,30+(PJ-1)*40),P%(0,11),PSET
390 RETURN
400 REM ■□■□■□■□■□ Score Print □■□■□■□■□■
410 CMD CLS 3:LOCATE 6,10:PRINT " 1  2  3  4  5  6  7  8  9 10  T"
420 FOR I=11 TO 11+(PL+2)*2 STEP 2
430 COLOR 7:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(38,"-"):NEXT I
440 FOR I=1 TO PL+2:COLOR 5:LOCATE 0,10+I*2:PRINT NA$(I-1);
450 FOR H=1 TO RO:TS=TS+SC(H,I):COLOR 2
460 LOCATE 2+H*3,10+I*2:PRINT SC(H,I):COLOR 0
470 NEXT H:LOCATE 35,10+I*2:PRINT TS:TS=0:NEXT I
480 LOCATE 0,23:PRINT "Hit Any Key";:I$=INPUT$(1)
490 FOR I=1 TO PL+2:FOR J=0 TO 10:PA(J,I)=0:NEXT J:NEXT I
500 RO=RO+1:IF RO=11 THEN CMD COLOR ,0:CMD CLS 3:COLOR 7:END
510 GOSUB 710:GOTO 60
520 REM ■□■□■□■□■□ Com. Sikou □■□■□■□■□■
530 E=E+1:IF E<10 THEN GOTO 70
540 FOR I=0 TO 200:NEXT I:E=0
550 IF A+B=2 THEN PA(0,PJ)=1:PA(10,PJ)=1:X=0:Y=10:GOTO 260
560 IF A<>B THEN 600
570 FOR I=0 TO 10 STEP 10
580 IF PA(I,PJ)=0 THEN PA(I,PJ)=1:X=I:Y=X:GOTO 260
590 NEXT I
600 IF A+B>9 THEN 620
610 IF PA(A+B,PJ)=0 THEN PA(A+B,PJ)=1:X=A+B:Y=X:GOTO 260
620 FOR I=1 TO 9:H=A+B-I:IF H>9 OR H<1 OR I=H THEN 650
630 IF (PA(I,PJ)=1) OR (PA(H,PJ)=1) THEN 650
640 PA(I,PJ)=1:PA(H,PJ)=1:X=I:Y=H:GOTO 260
650 NEXT I:GOTO 340
660 REM ■□■□■□■□■□ Shoki Settei □■□■□■□■□■
670 CMD SCREEN 2,0,7:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CMD CLS 3
680 DIM SC(10,5),PA(10,5),P%(33,11),S%(9,6)
690 PJ=1:RO=1:NA$(0)="Com.1":NA$(1)="Com.2"
700 GOSUB 790
710 REM ■□■□■□■□■□ Screen □■□■□■□■□■
720 CMD COLOR ,2:CMD CLS 3:FOR J=0 TO PL+1
730 FOR I=0 TO 10
740 CMD PUT@(70+I*20,30+J*40),P%(0,I),PSET
750 NEXT I:NEXT J:COLOR 7
760 LOCATE 10,0:PRINT "Round : ";RO:COLOR 5
770 FOR I=0 TO PL+1:LOCATE 2,4+I*5:PRINT NA$(I):NEXT I
780 RETURN
790 REM ■□■□■□■□■□ Read Datas □■□■□■□■□■
800 FOR I=1 TO 9:FOR J=0 TO 17:GOSUB 880:NEXT J,I
810 FOR I=1 TO 9:RESTORE 1160:FOR J=18 TO 33
820 GOSUB 880:NEXT J,I
830 FOR I=0 TO 10 STEP 10:RESTORE 1190:FOR J=0 TO 33
840 GOSUB 880:NEXT J,I
850 FOR J=0 TO 33:READ Q$:P%(J,11)=VAL("&H"+Q$):NEXT J
860 FOR I=1 TO 6:FOR J=0 TO 9:READ Q$:S%(J,I)=VAL("&H"+Q$):NEXT J,I
870 RETURN
880 READ Q$:P%(J,I)=VAL("&H"+Q$):RETURN
890 REM ◤◢ ◤◢ ◤◢ 1 Man ◤◢ ◤◢ ◤◢
900 DATA 0020,0010,FFAB,FAFF,FFAF,FEFF,FFAF,FEFF,FFAF,FEFF
910 DATA C0AF,FE00,FFAF,FEFF,FFAF,FEFF,FFAF,FEFF
920 REM ◤◢ ◤◢ ◤◢ 2 Man ◤◢ ◤◢ ◤◢
930 DATA 0020,0010,FFAB,FAFF,FFAF,FEFF,FFAF,FEFF,F0AF,FE03
940 DATA FFAF,FEFF,FFAF,FEFF,C0AF,FE00,FFAF,FEFF
950 REM ◤◢ ◤◢ ◤◢ 3 Man ◤◢ ◤◢ ◤◢
960 DATA 0020,0010,FFAB,FAFF,FFAF,FEFF,F0AF,FE03,FFAF,FEFF
970 DATA FCAF,FE0F,FFAF,FEFF,C0AF,FE00,FFAF,FEFF
980 REM ◤◢ ◤◢ ◤◢ 4 Man ◤◢ ◤◢ ◤◢
990 DATA 0020,0010,FFAB,FAFF,FFAF,FEFF,C0AF,FE00,CCAF,FECC
1000 DATA CCAF,FECC,CCAF,FECC,C0AF,FE00,FFAF,FEFF
1010 REM ◤◢ ◤◢ ◤◢ 5 Man ◤◢ ◤◢ ◤◢
1020 DATA 0020,0010,FFAB,FAFF,FFAF,FEFF,F3AF,FE00,C3AF,FECF
1030 DATA 0FAF,FE00,CFAF,FECC,CCAF,3E00,FFAF,FEFF
1040 REM ◤◢ ◤◢ ◤◢ 6 Man ◤◢ ◤◢ ◤◢
1050 DATA 0020,0010,FFAB,FAFF,FFAF,FEFF,FFAF,FE3F,C0AF,FE00
1060 DATA FFAF,FEFF,FCAF,FECF,F3AF,FEF0,FFAF,FEFF
1070 REM ◤◢ ◤◢ ◤◢ 7 Man ◤◢ ◤◢ ◤◢
1080 DATA 0020,0010,FFAB,FAFF,FFAF,FEFF,FCAF,FEFF,C0AF,FE00
1090 DATA FCAF,FEFF,FCAF,FEFF,FCAF,FE03,FFAF,FEFF
1100 REM ◤◢ ◤◢ ◤◢ 8 Man ◤◢ ◤◢ ◤◢
1110 DATA 0020,0010,FFAB,FAFF,FFAF,FEFF,FFAF,FE3F,F3AF,FE3F
1120 DATA F3AF,FECF,CFAF,FECF,CFAF,FEF0,FFAF,FEFF
1130 REM ◤◢ ◤◢ ◤◢ 9 Man ◤◢ ◤◢ ◤◢
1140 DATA 0020,0010,FFAB,FAFF,FFAF,FEFF,FCAF,FEFF,C0AF,FE0F
1150 DATA FCAF,FECF,F3AF,FECF,C3AF,FEF0,FFAF,FEFF
1160 REM ◤◢ ◤◢ ◤◢ Pai ◤◢ ◤◢ ◤◢
1170 DATA FFAF,FEFF,D5AF,FE55,FFAF,FE7F,FFAF,FE57
1180 DATA FDAF,FEF7,FDAF,FEF7,F7AF,FEDF,FFAB,FAFF
1190 REM ◤◢ ◤◢ ◤◢ Haku ◤◢ ◤◢ ◤◢
1200 DATA 0020,0010,FFAB,FAFF,FFAF,FEFF,FFAF,FEFF,FFAF,FEFF
1210 DATA FFAF,FEFF,FFAF,FEFF,FFAF,FEFF,FFAF,FEFF
1220 DATA FFAF,FEFF,FFAF,FEFF,FFAF,FEFF,FFAF,FEFF
1230 DATA FFAF,FEFF,FFAF,FEFF,FFAF,FEFF,FFAB,FAFF
1240 REM ◤◢ ◤◢ ◤◢ Ura ◤◢ ◤◢ ◤◢
1250 DATA 0020,0010,55A9,5A55,55A5,5655,55A5,5655,55A5,5655
1260 DATA 55A5,5655,55A5,5655,55A5,5655,55A5,5655
1270 DATA 55A5,5655,55A5,5655,55A5,5655,55A5,5655
1280 DATA 55A5,5655,55A5,5655,55A5,5655,55A9,5A55
1290 REM ◤◢ ◤◢ ◤◢ Saikoro ◤◢ ◤◢ ◤◢
1300 DATA 0010,0008,FFFF,FFFF,7FFD,5FF5,5FF5,7FFD,FFFF,FFFF
1310 DATA 0010,0008,FFFF,FFC3,FFC3,FFFF,FFFF,C3FF,C3FF,FFFF
1320 DATA 0010,0008,FFFF,FFC3,FFC3,3FFC,3FFC,C3FF,C3FF,FFFF
1330 DATA 0010,0008,FFFF,C3C3,C3C3,FFFF,FFFF,C3C3,C3C3,FFFF
1340 DATA 0010,0008,FFFF,C3C3,C3C3,3FFC,3FFC,C3C3,C3C3,FFFF
1350 DATA 0010,0008,FFFF,C3C3,FFFF,FFFF,C3C3,FFFF,C3C3,FFFF
```



by伊藤哲郎

評…かわいい!!(つぐ美)



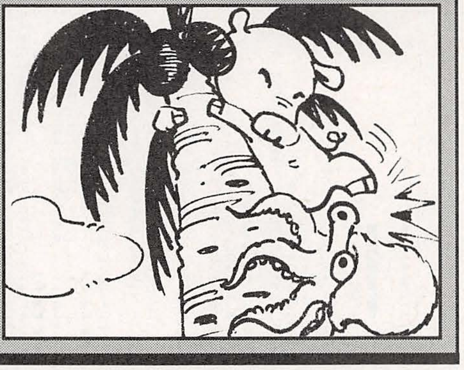
byディルプール

評…私はサルか!!(影)

★私は知っている！ドラスピの主人公のアムルは、某地方で『竜雷太』ではないかとうわさされていることを。(愛知県尾西市・麻雀荘　北16才)…【編集長：これが青春だ!!編：今どき誰も知りませんよ，そんな番組。】

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

田吾作(たごさく)どん ふたたび



武井　清史

ものがたり

昔々…といっても，'87年1月号のことじゃがの，正義感の強い田吾作どんという青年がおったじゃろ。ほら，とびふぐつっついてたあの青年じゃよ。その田吾作どんじゃがの，何を思ったかとびふぐをこらしめてからの

「おら，海さ行くだ。海さ行って立派なタコつかいになるだ」

あいかわらずわけのわからないことを言う男じゃ。じゃがの，さすがは田吾作どんじゃ。みごとタコを手なづけての，今度はブタをこらしめる言うてな，南の島で張りきってるそうじゃ。田吾作どんのことじゃから，たんとヤシの実を手みやげにして帰ってくるじゃろ。

遊びかた

田吾作どんを[1]，[3]で左右に動かし，壺の左側に立ったら[5]を押してタコを木に登らせてください。そして，ブタの2キャラ下にタコを登らせてスペース・キーを押すと，タコがしゃべります。タコがおだてれば，ブタは登りますが，けなすとブタは落ちます。ブタを根性で上まで登らせて，ヤシの実を四つ落とすと面クリアです。タコとブタがぶつかるか，ブタが下まで落ちると田吾作どんが1人減ります。

プログラムについて

グラフィックに力を入れてみました。テクニックなどとよべるところは1か所もありません。GOSUB命令が多くなってしまったので，次回作はもっとスッキリさせようと思います。

CHECKER FLAG

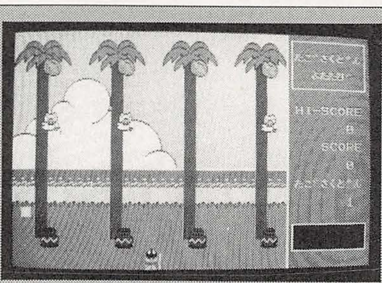
編：うわー！きれいな画面ですねえ。

影：さすがN80SRベーシックですね。

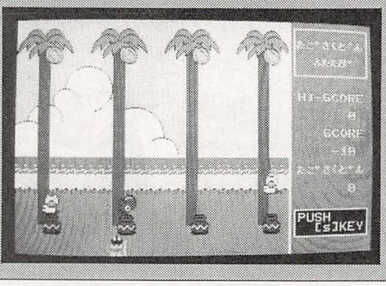
Dr.D：うーん，作者自身グラフィックには力を入れたと言うだけあってなかなかきれいな画面だな。キャラクターもなかなか良くできている。しかし，これだけきれいな画面でもこのゲーム性では片手落ちじゃ！グラフィックに凝るのはいいのだがゲーム性を無視してまで凝る必要はないゾ!!ブタが降りてくのがランダムだし，タコがおだてるときとけなすときがランダムなんてひどいゾ!!これじゃ運が良ければクリアできて運が悪いときはダメという運だけのゲームになってしまうゾ!!



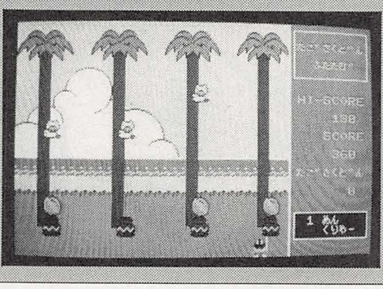
◀《写真1》きれいなタイトル画面。太陽を見て「青春」だなんて……



◀《写真2》ゲーム・スタート!!上から降りてくるブタをおだてよう



◀《写真3》まずい！一番左のぶたが下まで降りてきたゾ!!



◀《写真3》すべての木からヤシの実を落とせば1面クリアです

★ぼくは，ファミコンはよくやるが塾の宿題は一度もやったことがない。すごいだろう。(群馬県太田市・大塚剛司13才)……【影：なんでこんなことで自慢しているんだ!!編：影さんだって人のことは言えませんよ!!】

田吾作どんふたたびのプログラム・リスト

```
100 REM ■■■■■■■■■■ ﾀｺﾞｻｸﾄﾞﾝ ﾌﾀﾀﾋﾞ ■■■■■■■■■■
110 GOSUB 1230:GOSUB 1140:GOSUB 870:GOSUB 880:GOSUB 900:GOTO 130
120 REM ■■■■■■■■■■     ﾒｲﾝ     ■■■■■■■■■■
130 I0=INP(0)
140 VX=-(I0=253)*(X>0)+(I0=247)*(X<14)
150 IF VX<>0 THEN GOSUB 210
160 IF I0=223 THEN GOSUB 230
170 X=X+VX
180 PUT@(X*16,184),A1%,PSET
190 GOSUB 260
200 GOTO 130
210 LINE(X*16,184)-(X*16+16,200),0,BF:RETURN
220 REM ■■■■■■■■■■    ﾂﾎﾞ ﾂﾂｸ    ■■■■■■■■■■
230 PUT@(X*16,184),A2%,PSET:FORI=0TO500:NEXT
240 IF XMOD4=1 THEN 330 ELSE RETURN
250 REM ■■■■■■■■■■     ﾌﾞﾀ     ■■■■■■■■■■
260 IF RND(1)<1-(MN/10) THEN RETURN
270 R=RND(1)*4:BX(R)=R*4+1
280 GOSUB 310
290 BY(R)=BY(R)+1:IF BY(R)>9 OR BY(R)=TY(R) THEN 670
300 PUT@(BX(R)*16+8,BY(R)*16+8),C%,PSET:PLAY"@4t255o4v10l32dddd":RETURN
310 LINE(BX(R)*16+8,BY(R)*16+8)-(BX(R)*16+24,BY(R)*16+24),0,BF:RETURN
320 REM ■■■■■■■■■■     ﾀｺ      ■■■■■■■■■■
330 N=(X-1)/4:TX(N)=X
340 IF INP(9)=191 THEN 420
350 GOSUB 400
360 TY(N)=TY(N)-1:IF TY(N)>1 THEN 380
370 TY(N)=10:RETURN
380 IF TY(N)=BY(N) THEN 670
390 PUT@(TX(N)*16+8,TY(N)*16+8),B%,PSET:PLAY"@55t120v10o5e12":RETURN
400 LINE(TX(N)*16+8,TY(N)*16+8)-(TX(N)*16+24,TY(N)*16+24),0,BF:RETURN
410 REM ■■■■■■■■■■   ﾀｺ ｵﾀﾞﾃﾙ   ■■■■■■■■■■
420 OX=TX(N)-1:OY=TY(N)-1:P=RND(1)*4
430 PUT@(OX*16+4,OY*16+5),F5%,PSET
440 COLOR 7:LOCATE OX*2,OY*2+1:PRINT G$(P);:PLAY"@55t255v10o7e4e4"
450 FORI=0TO1000:NEXT:LOCATE OX*2,OY*2+1:PRINT "     ";
460 LINE(OX*16+4,OY*16+5)-(OX*16+51,OY*16+23),0,BF:GOSUB 400
470 IF TY(N)-2=BY(N) THEN 490
480 TY(N)=10:GOTO 130
490 IF BY(N)=2 AND P<>3 THEN 540
500 COLOR 6:ON P+1 GOTO 510,510,510,520
510 R=N:GOSUB 310:BY(R)=BY(N)-1:GOSUB 300:TY(N)=10:SC=SC+10:GOSUB 620:GOTO 130
520 R=N:GOSUB 310:BY(R)=BY(N)+1:GOSUB 300:TY(N)=10:SC=SC-10:GOSUB 620:GOTO 130
530 REM ■■■■■■■■■■   ﾔｼﾉﾐ ｵﾁﾙ   ■■■■■■■■■■
540 L=L+1:SC=SC+50:TY(N)=10:BGM1:PLAY"@20t255v10o7l16b&a&g&f&e&d&c
550 FORI=24TO144STEP8
560 LINE(N*64+24,I)-(N*64+40,I+8),0,BF
570 PUT@(N*64+24,I+8),D%,PSET:NEXT:COLOR 6:GOSUB 620
580 IF L=4 THEN 780
590 GOTO 130
600 REM ■■■■■■■■■■     ﾃﾝ      ■■■■■■■■■■
610 LOCATE 33,10:PRINTUSING"####";HI
620 LOCATE 33,14:PRINTUSING"####";SC
630 LOCATE 36,18:PRINTUSING"#";LE:RETURN
640 LOCATE 30,21:PRINT A1$;SPC(31);A2$;:RETURN
650 LOCATE 30,21:PRINT "         ";SPC(31);"         ";:RETURN
660 REM ■■■■■■■■■■     ﾔﾗﾚﾀ    ■■■■■■■■■■
670 FORI=0TO4:PLAY"@4t255o4v10l32ddddr":NEXT
680 COLOR6,0:LE=LE-1:IF LE<0 THEN 710
690 FORR=0TO3:GOSUB 310:NEXT:FORN=0TO3:GOSUB 400:NEXT
700 GOSUB 210:GOSUB 630:GOSUB 870:GOTO 130
710 COLOR7:A1$=" GAME    ":A2$="    OVER ":GOSUB 640
720 BGM0:PLAY"@10t160o5v8g8g4e8c8c8<g8g8g8a8b8>c8","@11t160o5v8r32g8g8r8e8c8c8<g
8g8g8a8b8>c8r8>c8":BGM1
730 A1$="PUSH     ":A2$="  [s]KEY":GOSUB 640
740 IF SC>HI THEN HI=SC
750 IF INKEY$<>"s" THEN 750
760 COLOR6,0:CLS2:GOSUB 870:GOSUB 880:GOSUB 1120:GOSUB 650:GOSUB 610:GOTO 130
770 REM ■■■■■■■■■■     ｸﾘﾔｰ    ■■■■■■■■■■
780 IF MN=4 THEN 820
790 COLOR7,0:A1$="    ﾒﾝ    ":A2$="    ｸﾘﾔｰ ":GOSUB 640:LOCATE 30,21:PRINT MN;
800 BGM0:FORI=0TO2:PLAY"@55t255v10o7e4e4r6":NEXT:BGM1
810 MN=MN+1:L=0:GOSUB 870:GOSUB 650:CLS2:GOSUB 1120:GOTO 130
820 COLOR,0:CLS2:FORI=152TO120STEP-4:PUT@(152,I),B%,PSET
830 LINE(152,I+16)-(168,I+20),0,BF:FORJ=0TO500:NEXT:NEXT
840 PUT@(132,101),F5%,PSET:COLOR 7:LOCATE 16,13:PRINT "ﾁﾞEND"
850 GOTO 850
860 REM ■■■■■■■■■■ ﾍﾝｽｳ ｼｮｷｾｯﾃｲ ■■■■■■■■■■
870 X=7:FORN=0TO3:TY(N)=10:NEXT:FORR=0TO3:BY(R)=3:NEXT:RETURN
880 SC=0:LE=2:MN=1:L=0:RETURN
890 REM ■■■■■■■■■■     ｶﾞﾒﾝ    ■■■■■■■■■■
900 COLOR,0:CLS3:COLOR,3:SCREEN ,1,1
910 LINE(0,0)-(240,119),5,BF:LINE(0,120)-(240,127),1,BF
920 FORI=0TO232STEP8:PUT@(I,128),F1%,PSET:PUT@(I,136),F2%,PSET
930 PUT@(I,144),F3%,PSET:NEXT:LINE(0,152)-(240,200),4,BF
940 RESTORE 1700:FORI=0TO6:READ CX,CY,R,Z1,Z2:CIRCLE(CX,CY),R,3,Z1,Z2:NEXT
950 LINE(0,119)-(140,119),3:PAINT(60,100),7,3:LINE(0,119)-(240,120),7,BF
```

★影君！キミに嫁さんが絶対にくる呪文をかけてあげよう‼でも効果が現れるのは５万年後だ。それまでがまんするんじゃな。(大阪府堺市・**スペル星人「消えた12話の謎」17才**)……【**影：もー！期待させといて……。**】

```
960 FORI=19TO211STEP64:LINE(I,20)-(I+10,176),2,BF:NEXT
970 FORI=0TO192STEP64:RESTORE 1720
980 FORJ=0TO5:READ CX,CY,R,Z1,Z2,Z3:CIRCLE(CX+I,CY),R,3,Z1,Z2,Z3:NEXT
990 POINT(I,30):FORJ=0TO3:READ LX,LY:LINE-(LX+I,LY),3:NEXT
1000 POINT(10+I,35):FORJ=0TO5:READ LX,LY:LINE-(LX+I,LY),3:NEXT
1010 POINT(48+I,30):FORJ=0TO3:READ LX,LY:LINE-(LX+I,LY),3:NEXT
1020 PAINT(10+I,20),4,3:NEXT
1030 FORI=24TO216STEP64:PUT@(I,168),E%,PSET:NEXT
1040 LINE(242,0)-(320,200),1,BF:LINE(240,0)-(241,200),7,BF
1050 LINE(245,5)-(315,48),7,B:LINE(245,165)-(315,186),7,B
1060 LINE(246,166)-(314,185),3,BF
1070 COLOR6:LOCATE 30,2:PRINT "ﾀｺﾞｻｸﾄﾞﾝ";SPC(72);"ﾌﾀﾀﾋﾞ";
1080 LOCATE 30,8:PRINT "HI-SCORE";
1090 LOCATE 33,12:PRINT "SCORE";
1100 LOCATE 30,16:PRINT "ﾀｺﾞｻｸﾄﾞﾝ";
1110 GOSUB 610:SCREEN ,0,0
1120 FORI=24TO216STEP64:PUT@(I,24),D%,PSET:NEXT:RETURN
1130 REM ■■■■■■■■■■         ﾃﾞﾓ          ■■■■■■■■■■
1140 CLS2:RESTORE 1780:FORJ=0TO4:FORI=0TO21:READ X,Y,X2,Y2
1150 LINE(X+J,Y+J)-(X2+J,Y2+J),J+3:NEXT:RESTORE 1780:NEXT
1160 LOCATE 28,7:PRINT "ﾄﾞﾝ ﾌﾀﾀﾋﾞ";
1170 LINE(0,80)-(320,130),2,BF:CIRCLE(160,140),30,3
1180 PAINT(160,120),6,3:LINE(0,132)-(320,180),4,BF
1190 SCREEN ,,0:LOCATE 16,18:PRINT "ｾｲｼｭﾝ";
1200 PUT@(152,160),A1%:PUT@(132,141),F5%
1210 IF INKEY$<>"" THEN RETURN ELSE 1210
1220 REM ■■■■■■■■■■      ｼｮｷ ｾｯﾃｲ      ■■■■■■■■■■
1230 CONSOLE 0,25,0,1,1:WIDTH 40,25:DEFINTA-Y:COLOR=(0,3):COLOR=(3,0)
1240 SCREEN 2,0,0,3:COLOR7,0:CLS3:SCREEN ,,1:COLOR,3:CLS2
1250 DIM A1%(51),A2%(51),B%(51),C%(51),D%(51),E%(51),F1%(13),F2%(13),F3%(13),F4%
(13),F5%(172)
1260 RESTORE 1420:FORI=0TO51:READA$:A1%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
1270 RESTORE 1460:FORI=0TO51:READA$:A2%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
1280 RESTORE 1500:FORI=0TO51:READA$: B%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
1290 RESTORE 1540:FORI=0TO51:READA$: C%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
1300 RESTORE 1580:FORI=0TO51:READA$: D%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
1310 RESTORE 1620:FORI=0TO51:READA$: E%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
1320 RESTORE 1660:FORI=0TO13:READA$:F1%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
1330 RESTORE 1670:FORI=0TO13:READA$:F2%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
1340 RESTORE 1680:FORI=0TO13:READA$:F3%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
1350 RESTORE 1690:FORI=0TO13:READA$:F4%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
1360 LINE(0,0)-(47,18),0,BF
1370 CIRCLE(8,6),8,7,1.6,4.6,.7:CIRCLE(39,6),8,7,4.9,1.5,.7
1380 LINE(8,0)-(39,0),7:LINE(8,12)-(39,12),7:PUT@(10,12),F4%,PSET
1390 PAINT(10,6),3,7:GET@(0,0)-(47,18),F5%
1400 RESTORE 1770:FORP=0TO3:READA$:G$(P)=A$:NEXT:RETURN
1410 REM ■■■■■■■■■■         ﾃﾞｰﾀ         ■■■■■■■■■■
1420 DATA 0010,0010,8001,8001,0000,C003,8001,4002,F00F,9009,6006,F81F,9819
1430 DATA 6006,F91F,F91F,0100,F91F,F91F,0100,F10F,F10F,0100,791E,E107,9919
1440 DATA 1918,E107,F91F,310C,C103,F10F,FC1F,0300,0300,FC3F,0300,0300,E127
1450 DATA 0118,0118,E107,0118,E11F,710E,0100,710E,791E,791E,791E
1460 DATA 0010,0010,0800,0800,0800,0800,0800,0800,0806,0806,0800,080F,0806
1470 DATA 0809,C83F,4826,8819,E87F,6866,8819,E87F,E87F,0800,E87F,E87F,0800
1480 DATA C83F,C83F,0800,E879,881F,6866,E070,0C0F,EC7F,D039,0CC6,CCFF,F83F
1490 DATA 00C0,00C0,F07F,0000,0000,E01F,0000,6018,7878,7878,7878
1500 DATA 0010,0010,F800,F800,0000,0401,FC01,0000,D202,FE03,D000,0235,FE37
1510 DATA 0001,014C,FF7F,0000,01A4,FFFF,0000,0182,FFFF,0000,0140,FF7F,0000
1520 DATA 0130,FF3F,0000,C140,FF7F,C000,E281,FEFF,2001,FC91,FCFF,2001,E060
1530 DATA E07F,C000,2026,E03F,0000,401C,C01F,0000,8003,8003,0000
1540 DATA 0010,0010,300C,300C,0000,F81F,F81F,300C,F81F,C813,F00F,FC3F,8421
1550 DATA F81F,FC3F,FC3F,E817,FC3F,FC3F,381C,3C3C,FC3F,D81B,1C38,FC3F,E817
1560 DATA 587A,F87F,A005,50FA,F0FF,A075,E0FF,E0FF,0078,F07F,F07F,E01F,F0FF
1570 DATA F0FF,E07F,FEFF,FEFF,E07F,F57F,F57F,C01F,DC1F,DC1F,0000
1580 DATA 0010,0010,C039,C039,0000,3026,F03F,C019,0820,F83F,F01F,8441,FC7F
1590 DATA 783E,6240,FE7F,9C3F,1290,FEFF,EC6F,01C0,FFFF,FE3F,0990,FFFF,F66F
1600 DATA 05C4,FFFF,FA3B,0190,FFFF,FE6F,0544,FF7F,FA3B,0151,FF7F,FE2E,4224
1610 DATA FE3F,BC1B,1219,FE1F,EC06,4C06,FC07,B001,F001,F001,0000
1620 DATA 0010,0010,F00F,F0FF,0F00,0810,F8FF,0700,E427,FCFF,0300,0420,FCFF
1630 DATA 0300,0810,F8FF,0700,F42F,FCFF,0300,0240,FEFF,0100,C3B0,FFFF,0000
1640 DATA 25C9,FFFF,C230,1986,FFFF,E679,C3B0,FFFF,3C4F,25C9,FFFF,1806,1A46
1650 DATA FE7F,0180,0FF0,FFFF,0000,FFFF,FFFF,0000,FC3F,FC3F,03C0
1660 DATA 0008,0008,C0FF,FFC0,0000,00FF,FF00,7070,86FF,FF86,1818,00FF,FF00,7373
1670 DATA 0008,0008,FFDD,AAFF,FFFF,FF55,AAFF,FFFF,FF55,AAFF,FFFF,FF55,AAFF,FFFF
1680 DATA 0008,0008,FF55,AAFF,FFFF,FF55,BEFF,E3FF,F3D3,292D,D639,9090,806F,7F80
1690 DATA 0008,0008,FFFF,F88F,88F8,F8F8,7888,4878,7C7C,3E44,223E,1F1F,001F,0000
1700 DATA 10,110,20,.6,2.4,25,90,15,0,3.1,42,72,10,.6,4,62,62,20,5,3.1
1710 DATA 82,80,10,0,1.6,102,103,25,0,2.4,125,119,15,0,2.4
1720 DATA 14,33,20,.8,2.9,1.4,23,33,13,1.7,3.2,1,16,16,8,.2,3,1
1730 DATA 34,33,20,.2,2.3,1.4,26,33,13,6.2,1.4,1,32,16,8,.2,3,1
1740 DATA 8,22,8,27,16,19,16,22
1750 DATA 18,27,18,32,24,26,30,32,30,27,38,35
1760 DATA 40,22,40,27,32,19,32,22
1770 DATA ﾆﾎﾝｲﾁ,ｲﾛｵﾄｺ,ﾉｯﾃﾙﾈ,ｺﾉﾀｰｺ
1780 DATA 10,10,70,10,70,10,70,60,70,60,10,60,10,60,10,10
1790 DATA 40,10,40,60,10,35,70,35,80,10,140,10,110,10,110,35
1800 DATA 90,22,130,22,130,22,130,35,80,35,140,35,90,45,130,45
1810 DATA 130,45,130,60,130,60,90,60,90,60,90,45,165,10,150,35
1820 DATA 158,22,158,60,180,10,165,35,173,22,210,22,185,22,185,60
1830 DATA 185,35,205,35,185,45,205,45
```

★**つぐ美**：♪おおブレネリあなたのおうちはどこ～。**影**：♪私のおうちは田園調布～。**一同**：んなわけねーだろうが!!（東京都町田市・**ちっくん15才**）……【**影**：すみません，調布市にある田園のまちがいでした。】

PC-8801シリーズ(N88-DISK BASIC V1モード)用

散配（さんはい）

Monday



●はじめに

システムソフトのＰＣ88版『上海』はいいですねぇ。洗練された美しいグラフィックはもちろんのこと，単純明解で飽きのこないシンプルなルールが素晴らしい。

ここに登場するのは『散配（さんはい)』といって，アクションでもＲＰＧでもAVGでもパズルでもない，まったく新しいタイプの『注意力ゲーム』です。

プリンタがある人は，大量に印刷して学校の友達と競争すると，最高に盛りあがることまちがいなしです。

●内容

24×24の一見でたらめに配置された文字の中から与えられた単語を捜しだすという，どこかの新聞の日曜版に登場しそうなゲームです。

●遊びかた

画面の左側の文字の中から右側の単語を捜したら，“Command”の問いに対して座標と方向を入力します(**第１表**参照)。このようにしてすべての単語を捜し終えたらゲーム終了です。

“Command”に対して[0]を押すと，オプション・モードに移り，メニューが表示されます。メニューの頭文字のキーを押すと，そのコマンドが実行されます。

オプションにはつぎのような機能があります。

①セーブ＆ロード（要ディスク），
②ヘルプエキストラ，
③印刷（要プリンタ）etc.

セーブとロードは，単語と文字画面に対するもので，途中経過のセーブ，ロードはできません。File not foundの処理は長さの都合上省きました（手抜き)。

ヘルプには，単語一つの位置を表示するものと，ギブアップとがあります。

エキストラは，用意された単語を使

《第１表》ゲームの遊びかた

右図の中から“ＤＥＭＰＡ”を見つけたとします。 “ＤＥＭＰＡ”の『Ｄ』の座標は(1，4)です。 座標が１ケタのときは，０を付けて２ケタにします。 だから，この例の場合， “Command”で入力する数は 『０１０４９⏎』 となります。	0 1 2 3 4 5 6 0 K S J D N **A** W 1 W Y U R **P** E G 2 Q O F **M** D U W 3 S M **E** I V Y J 4 A **D** K S J D M 5 A S D S O D S 6 H U O K W S Q 方向 7 8 9 4 · 6 1 2 3 テンキーを表す

CHECKER FLAG

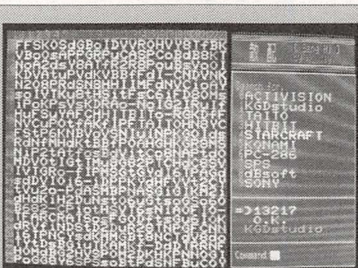
編：でも，なかなかおもしろいじゃないですか？

Dr.D：ふーむ！今までになかった新しいタイプのゲームだな。文字エリアの表示にマシン語を使っているので処理が早い。その他にもプリンタに印字できたり，自分で作った文字データを入れたりできるのもうれしいな。リスト全体は少し長めなのが玉にキズじゃな。

これに少し手を加えればＮ－ＢＡＳＩＣあたりにも移植できそうじゃな。



▲《写真１》一見バラバラに並んでいるように見える文字の中から右に書いてある単語を捜す



▲《写真２》アッ！KGDstudio発見!!座標と並んでいる方向を入力します



▲《写真３》みごとすべての単語を見つけだすことができたらクリアです

わずに，プレイヤーが単語を入力し，それを用いてゲームをプレイできます。

●プログラムについて

マシン語は&HE000～&HE13Fに存在し，文字エリアのクリア，表示，背景作画の1部，キャラクタのランダム配置を行なっています。

プログラムのうしろにある単語データは100個以内で追加，削除ができます。それ以上作る場合は1130行のZ$の添字の最大値を変更してください。また，単語データの最後にはダミーのDATA文が一つ必要です。

マシン語のチェックは行なっています

散配のプログラム・リスト

```
1 'save "SANGHI.GAM"'
1000 '
1010 '
1020 '                          Programmed by Monday.
1030 '               ｻﾝﾊｲ
1040 :
1050 '■ initialize
1060 :
1070  CLEAR ,&HE5FF      ' Check  expanted command
1080  CLEAR ,&HDFFF : DEFINT A-Z : RM!=VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1090  WIDTH 80,25 : CONSOLE 0,25,0,1 : SCREEN 0,3 : COLOR 7,0 : CLS
1100 :
1110  TITLE$="Sang Hi" : ADR=&HE000 : LN=10
1120  CLRSTR=&HE000 : DSPSTR=&HE003 : DRWSCR=&HE006 : RANDOM=&HE009
1130  DIM X(9),Y(9),D(9),ATARI(9),A$(9),Z$(100)
1140  DEF FNA(X,Y)=&HE300+24*Y+X
1150  DEF FNX(D)=(D MOD 3=1)-(D MOD 3=0) : DEF FNY(D)=(D>6)-(D<4)
1160 :
1170  LOCATE 0,22 : COLOR 4 : PRINT TITLE$ : LOCATE 0,10 : COLOR 7
1180  PRINT TAB(28);"                    "
1190  PRINT TAB(28);"                    "
1200  PRINT TAB(28);"                    "
1210  PRINT TAB(28);"                    "
1220  PRINT TAB(28);"          PRESENTS          "
1230 :
1240  RESTORE *MACHINE : LOCATE 2,24 : COLOR 6 : PRINT STRING$(LN+1,"_");
1250  FOR I=0 TO LN-1 : READ A$ : LOCATE (LN-I)+2,24 : PRINT " ";
1260  SUM=0 : FOR J=0 TO 31 : A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
1270  SUM=SUM+A : POKE ADR+32*I+J,A : POKE &HFF08,A : NEXT
1280  A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)) : IF (SUM AND 255)-A THEN *ER
1290  NEXT : MAX=-1 : RESTORE *WORD : COLOR 5
1300 *READ.WORD : READ A$ : LOCATE 0,24 : PRINT "  Word:";A$;SPC(12);
1310  IF A$<>"" THEN MAX=MAX+1 : Z$(MAX)=LEFT$(A$,12) : GOTO *READ.WORD
1320  CLS : GOSUB *DRAW
1330 :
1340 '■ main routine
1350 :
1360 *INIT : CLS : CALL CLRSTR : GOSUB *SELECT
1370 *MAIN : GOSUB *GARBAGE
1380  COLOR 7 : WIDTH 40
1390  ALL$="" : FOR I=1 TO LEN(A$) : B$=MID$(A$,I,1)
1400  IF INSTR(ALL$,B$)=0 THEN ALL$=ALL$+B$
1410  NEXT : FOR I=0 TO 9 : ATARI(I)=0 : A$=A$(I) : GOSUB *INSERT
1420  X(I)=X : Y(I)=Y : D(I)=D : LOCATE 27,6+I : PRINT A$; : NEXT
1430  ATARI=0 : CALL RANDOM(ALL$) : CALL DSPSTR
1440 :
1450 *COMMAND : GOSUB *INIT.RND
1460  COLOR 2 : IF ATARI=10 THEN *GREAT
1470  WHILE INP(10) AND 128 : LOCATE 30,23
1480  PRINT "Lock CAPS"; : WEND
1490  WHILE NOT INP(8) AND 32 : LOCATE 30,23
1500  PRINT "Unlock ｶﾅ"; : WEND
1510  COLOR 7 : GOSUB *CLR.W1 : LOCATE 30,23
1520  A=5 : A$="OFNHP" : GOSUB *GET.STR : GOSUB *CLR.W2
1530  IF A THEN ON A GOTO *OPT,*FILE,*NEW.GAME,*HLP,*PRINTER
1540  LOCATE 26,18 : COLOR 5 : PRINT "=>";A$; : LOCATE 28,19
1550  IF VAL(A$)=0 THEN COLOR 2 : LOCATE 28,20 : PRINT "???" : GOTO *COMMAND
1560  WX=VAL(LEFT$(A$,2)) : WY=VAL(MID$(A$,3,2)) : D=VAL(RIGHT$(A$,1))
1570  GOSUB *CHECK : IF A THEN COLOR 6 : PRINT "O.K."; : GOTO *DSCVRY
1580  COLOR 2 : PRINT "Not found!!"; : GOTO *COMMAND
1590 *DSCVRY : IF ATARI(N) THEN LOCATE 26,21 : COLOR 2 : PRINT "Already Found";
1600  LOCATE 27,20 : COLOR 4 : PRINT A$(N);
1610  LOCATE 27,6+N : COLOR 6 : PRINT A$(N);
1620  FOR I=1 TO LEN(A$(N)) : LOCATE WX+1,WY+1
1630  PRINT CHR$(PEEK(FNA(WX,WY))); : WX=WX+FNX(D) : WY=WY+FNY(D)
1640  NEXT : ATARI=ATARI-(ATARI(N)=0) : ATARI(N)=1 : GOTO *COMMAND
1650 :
1660 '■ option
1670 :
1680 *OPT : DATA "File","New Game","Help","Printer",
1690  GOSUB *CLR.W1 : LOCATE 26,17 : COLOR 5 : PRINT "Option";
1700  RESTORE *OPT : LOCATE 28,18 : COLOR 7 : GOSUB *MENU
1710  LOCATE 30,23 : COLOR 7 : GOSUB *GET.CHR : GOSUB *CLR.W1 : GOSUB *CLR.W2
1720  ON A GOTO *FILE,*NEW.GAME,*HLP,*PRINTER,*COMMAND
1730 :
1740 *FILE : DATA "Load","Save",
1750  LOCATE 26,17 : COLOR 4 : PRINT "File";
1760  RESTORE *FILE : LOCATE 28,18 : COLOR 7 : GOSUB *MENU
1770  LOCATE 30,23 : GOSUB *GET.CHR : GOSUB *CLR.W2
1780  ON A GOTO *LOD,*SAV,*OPT
1790 *LOD : LOCATE 26,17 : COLOR 6 : PRINT "Load";
1800  LOCATE 28,18 : COLOR 7 : PRINT "File Name";
1810  LOCATE 30,19 : A=6 : A$="" : GOSUB *GET.STR : F$=A$+".san"
1820  LOCATE 26,21 : COLOR 5 : PRINT "Loading"; : GOSUB *OK
1830  IF A=2 THEN *FILE
1840  GOSUB *LD : COLOR 7 : CLS : CALL DSPSTR
1850  FOR I=0 TO 9 : LOCATE 27,6+I : PRINT A$(I) : NEXT : GOTO *COMMAND
1860 *SAV : LOCATE 26,17 : COLOR 6 : PRINT "Save";
1870  LOCATE 28,18 : COLOR 7 : PRINT "File Name";
1880  LOCATE 30,19 : A=6 : A$="" : GOSUB *GET.STR : F$=A$+".san"
1890  LOCATE 26,21 : COLOR 5 : PRINT "Saving"; : GOSUB *OK
1900  IF A=2 THEN *FILE
1910  GOSUB *SV : GOSUB *CLR.W2 : GOTO *FILE
1920 :
1930 *NEW.GAME : DATA "Solitare","Extra",
1940  LOCATE 26,17 : COLOR 4 : PRINT "New Game";
1950  RESTORE *NEW.GAME : LOCATE 28,18 : COLOR 7 : GOSUB *MENU
1960  LOCATE 30,23 : GOSUB *GET.CHR : GOSUB *CLR.W2
1970  ON A GOTO *INIT,*EXTRA,*OPT
1980 *EXTRA : CLS : CALL CLRSTR : C$="" : I=0
1990  LOCATE 26,17 : COLOR 6 : PRINT "Extra";
2000 *EX1 : LOCATE 27,6+I : PRINT SPC(13);
2010  LOCATE 27,6+I : A=12 : A$=CHR$(27) : GOSUB *GET.STR : IF A THEN *INIT
2020  IF LEN(A$)<3 OR INSTR(C$,A$) THEN *EX1
2030  C$=C$+A$ : A$(I)=A$ : I=I+1 : IF I<10 THEN *EX1
2040  LOCATE 30,19 : COLOR 5 : GOSUB *OK : IF A=2 THEN *EXTRA
2050  A$=C$ : GOTO *MAIN
2060 :
2070 *HLP : DATA "Show A Word","Give Up",
2080  LOCATE 26,17 : COLOR 4 : PRINT "Help";
2090  RESTORE *HLP : LOCATE 28,18 : COLOR 7 : GOSUB *MENU
2100  LOCATE 30,23 : GOSUB *GET.CHR : GOSUB *CLR.W2
2110  ON A GOTO *SHOW,*GIVUP,*OPT
2120 *SHOW : LOCATE 26,17 : COLOR 6 : PRINT "Show A Word";
2130  LOCATE 28,18 : COLOR 7 : PRINT "Word #";
2140  A$="0123456789"+CHR$(27) : GOSUB *GET.CHR : N=A-1
2150  IF N=10 THEN GOSUB *CLR.W2 : GOTO *HLP
2160  WX=X(N) : WY=Y(N) : D=D(N) : LOCATE 26,21 : COLOR 5
2170  PRINT USING "P:(##/##) D:#";WX;WY;D; : GOTO *DSCVRY
2180 *GIVUP : LOCATE 26,17 : COLOR 6 : PRINT "Give Up";
2190  COLOR@(27,6)-(38,15),2
2200  FOR I=0 TO 9 : X=X(I)  : Y=Y(I) : D=D(I)
2210  FOR J=1 TO LEN(A$(I)) : LOCATE X+1,Y+1
2220  PRINT CHR$(PEEK(FNA(X,Y))); : X=X+FNX(D) : Y=Y+FNY(D)
2230  NEXT J,I : LOCATE 26,21 : COLOR 4 : PRINT "Push SPACE key";
2240  WHILE INKEY$<>" " : GOSUB *INIT.RND : WEND : GOTO *INIT
2250 :
2260 *PRINTER : LOCATE 26,17 : COLOR 6 : PRINT "Printer"
2270  LOCATE 27,18 : COLOR 7 : PRINT "Need answer?";
2280  LOCATE 30,19 : GOSUB *OK : ANS=(A=1)
2290  LOCATE 28,21 : COLOR 5 : PRINT "O.K. "; : GOSUB *OK
2300  IF A=1 THEN GOSUB *CPY
2310  GOSUB *CLR.W2 : GOTO *OPT
2320 :
2330 '■ subroutine
2340 :
2350 *OK : PRINT "(y/n):"; : A$="Yy\ﾝNn■ﾐ" : GOSUB *GET.CHR
2360  A=(A+3)¥4 : RETURN
```

★友人のT君は，美術の時間，先生に「うまい！」と言われたら「食べたことあるんですか？」と言い，「じょうず」と言われたら「これはサメですか」と答えた強者です。(群馬県利根郡・**スーパーファイター11才**)……【**影：ほー。**】

が，入力後はすぐセーブしたほうがいいでしょう。

実行したらいきなり1070行でIlligal fanction callがでる場合があります。この場合CMD　UNLINKまたはCMD　CUTで拡張コマンドを切り離してください。

●最後に

影さんにも，散配あげたい………。

参考

PC-Technow8800mkII（技術資料／システムソフト），上海（ゲームソフト／システムソフト）

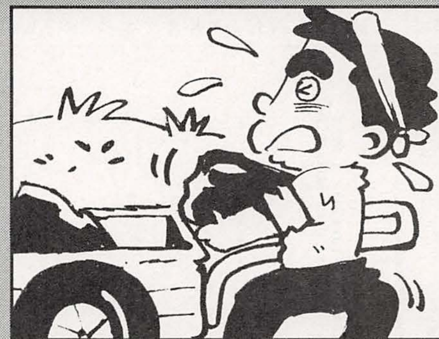

```
2370 :
2380 *MENU : A$="" : A=0 : X=POS(0) : Y=CSRLIN
2390 *MN1 : READ B$ : IF B$="" THEN *MN2
2400  LOCATE X,Y+A : PRINT B$; : A$=A$+LEFT$(B$,1) : A=A+1 : GOTO *MN1
2410 *MN2 : A$=A$+CHR$(27) : RETURN
2420 :
2430 *GET.CHR : A=0 : WHILE A=0 : B$=INPUT$(1) : A=INSTR(A$,B$) : WEND
2440  PRINT B$; : RETURN
2450 :
2460 *GET.STR : B$="" : C=POS(0)
2470 *GS1 : LOCATE C : PRINT B$;" ";+CHR$(29); : E=ASC(INPUT$(1)) : D=LEN(B$)
2480  IF E=13 THEN A$=B$ : A=0 : RETURN
2490  B=INSTR(A$,CHR$(E)) : IF B THEN A=B : RETURN
2500  IF E=127 THEN B$=LEFT$(B$,D+(D>0)) : GOTO *GS1
2510  IF E<32 OR D=>A THEN *GS1
2520  B$=B$+CHR$(E) : GOTO *GS1
2530 :
2540 *CHECK : A$="" : X=WX : Y=WY
2550  WHILE NOT(X<0 OR X>23 OR Y<0 OR Y>23 OR LEN(A$)>11)
2560  A$=A$+CHR$(PEEK(FNA(X,Y))) : X=X+FNX(D) : Y=Y+FNY(D) : WEND
2570  A=0 : FOR I=0 TO 9 : IF INSTR(A$,A$(I))=1 THEN A=1 : N=I
2580  NEXT : RETURN
2590 :
2600 *SELECT : RANDOMIZE RM! : A$="" : FOR I=0 TO 9
2610 *SL1 : A=INT(RND*(MAX+1))
2620  IF INSTR(A$,Z$(A)) THEN *SL1
2630  A$=A$+Z$(A) : A$(I)=Z$(A) : NEXT : RETURN
2640 :
2650 *INSERT : RANDOMIZE RM! : LN=LEN(A$)
2660  X=INT(RND*(24)) : Y=INT(RND*(24)) : D=INT(RND*8)+1 : D=D-(D>4)
2670  A=X+FNX(D)*(LN-1) : B=Y+FNY(D)*(LN-1)
2680  IF A<0 OR A>23 OR B<0 OR B>23 THEN *INSERT
2690  C=0 : FOR J=0 TO LN-1 : C=C+PEEK(FNA(A,B))
2700  A=A-FNX(D) : B=B-FNY(D) : NEXT : IF C THEN *INSERT
2710  FOR J=0 TO LN-1 : A=A+FNX(D) : B=B+FNY(D)
2720  POKE FNA(A,B),ASC(MID$(A$,J+1,1)) : NEXT : RETURN
2730 :
2740 *CLR.W1 : LOCATE 30,23 : PRINT SPC(10); : RETURN
2750 *CLR.W2 : FOR I=17 TO 21 : LOCATE 26,I : PRINT SPC(14); : NEXT : RETURN
2760 :
2770 *DRAW : RESTORE *DRAW : SCREEN ,3 : CALL DRWSCR : SCREEN ,1
2780  FOR I=0 TO 23 : X=I*16+16 : Y=0 : C1=6 : GOSUB *PRT.NUM
2790  X=0 : Y=I*8+8 : GOSUB *PRT.NUM
2800  IF I<10 THEN X=416 : Y=48+8*I : C1=5 : GOSUB *PRT.NUM
2810  LINE(I*16+31,0)-STEP(0,199),5,,&H5555
2820  LINE(0,I*8+15)-STEP(399,0),5,,&H8888 : NEXT
2830  FOR I=0 TO 4 : LINE(I*80+15,0)-STEP(0,199),5
2840  LINE(0,I*40+7)-STEP(399,0),5,,&HAAAA : NEXT
2850  LINE(408,32)-(639,199),7,B : LINE(408,136)-(639,176),7,B
2860  PUT@(440,8),KANJI(&H3B36),PSET,7,1 : PUT@(472,8),KANJI(&H475B),PSET,7,1
2870  FOR I=0 TO 6 : LINE(408,I)-(639,I),I
2880  LINE(408,31-I)-(639,31-I),I : NEXT
2890  FOR I=0 TO 3 : READ X,Y,C,A$ : FOR J=1 TO LEN(A$)
2900  PUT@(X+8*J,Y),KANJI(256+ASC(MID$(A$,J,1))),PSET,C,1
2910  NEXT J,I : RETURN
2920 *PRT.NUM : IF I>9 THEN PUT@(X,Y),KANJI(304+I¥10),PSET,C1,1
2930  PUT@(X+7,Y),KANJI(304+I MOD 10),PSET,C1,1 : RETURN
2940  DATA 512,8,6,"[ Sang Hi ]",512,16,4,"by Monday."
2950  DATA 408,40,6,"Search for.",408,184,7,"Command:"
2960 :
2970 *CPY : OPEN "LPT:" FOR OUTPUT AS #1
2980  GOSUB *LPT.INIT : PRINT #1, : PRINT #1,"Search for"
2990  FOR I=0 TO 9 : PRINT #1,TAB(3);A$(I) : NEXT : PRINT #1,
3000  FOR Y=0 TO 23 : A$="" : FOR X=0 TO 23
3010  A$=A$+CHR$(PEEK(FNA(X,Y))) : NEXT : PRINT #1,A$ : NEXT
3020  IF ANS=0 THEN CLOSE : RETURN
3030  PRINT #1, : PRINT #1, : PRINT #1, : PRINT #1,"Answer"
3040  FOR I=0 TO 9
3050  PRINT #1,USING " # &            & Pos:(##/##) Dir:#";I;A$(I);X(I);Y(I);D(I)
3060  NEXT : PRINT #1, : CLOSE : RETURN
3070 :
```

```
3080 *LD : BLOAD F$,&HE300
3090  FOR I=0 TO 9 : A$="" : ADR=&HE560+16*I
3100  FOR J=0 TO 12 : A$=A$+CHR$(PEEK(ADR+J)) : NEXT
3110  A$(I)=LEFT$(A$,INSTR(A$,CHR$(0))-1)
3120  X(I)=PEEK(ADR+13) : Y(I)=PEEK(ADR+14) : D(I)=PEEK(ADR+15)
3130  ATARI(I)=0 : NEXT : RETURN
3140 *SV
3150  FOR I=0 TO 9 : ADR=&HE560+16*I
3160  FOR J=0 TO LEN(A$(I))-1 : POKE ADR+J,ASC(MID$(A$(I),J+1,1)) : NEXT
3170  POKE ADR+J,0 : POKE ADR+13,X(I) : POKE ADR+14,Y(I) : POKE ADR+15,D(I)
3180  NEXT : BSAVE F$,&HE300,&H300 : RETURN
3190 :
3200 '■ ending
3210 :
3220 *GREAT : FOR I=0 TO 1000 : NEXT : WIDTH 80 : RESTORE *GREAT
3230  GOSUB *GARBAGE
3240  FOR I=0 TO 4 : READ A$ : LOCATE 5,11+I : PRINT A$ : NEXT
3250  LOCATE 17,20 : COLOR 7 : PRINT "Push SPACE key.";
3260  WHILE INKEY$<>" " : GOSUB *INIT.RND
3270  A=(A MOD 7)+1 : COLOR@(5,11)-(47,15),A
3280  WEND : GOTO *INIT
3290  DATA "[illegible]"
3300  DATA "[illegible]"
3310  DATA "[illegible]"
3320  DATA "[illegible]"
3330  DATA "[illegible]"
3340 :
3350 *GARBAGE : A=FRE(0) : RETURN
3360 :
3370 *ER : COLOR 2 : BEEP : PRINT "Data error in ";10000+10*I : COLOR 7 : END
3380 :
3390 *INIT.RND : RM!=INT(RND*65536!)-32768! : RETURN
3400 :
3410 '■ data
3420 :
3430 '       .0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F/S
3440 *MACHINE
3450  DATA C31CE0C32AE0C346E0C3ABE00000000000000000000000000000002100E311D8
3460  DATA 01E3013F023600EDB0C90E1806183E1890673E18916FE5CDD5E07EE1CDE7E0777A
3470  DATA 10EC0D20E7C9DB70F53EE0D370015CFFCD698015D00CD698015E00CD6980CD82
3480  DATA 7D80CD9780F1D370C9F3ED79782100C01101C0017F3E77EDB0D35FFBC9F3D35C4C
3490  DATA 2182C20EC006303655231 0FB112000190D20F2D35FFBC9F3D35C2132C011500017
3500  DATA 06C836001910FBD35FFBC97E3223E1237E23666F1100E3014002E5C51AB7200C49
3510  DATA 3A23E1CDF1E04F0600097E12C1E1130B78B120E6C9D5E52600292929E529D119D5
3520  DATA D15A16E319D1C9F524242C2CCD9D42F1C9E5D5F52A21E1E5292929D119ED5F5FA2
3530  DATA 192221E1F1545FCD0EE17BD1E1C9C5F5AF0608CB228FBB3802931410F65FF1C139
3540  DATA C9CD8AC30000000000000000000000000000000000000000000000000000000E3
3550 *WORD
3560  DATA "Monday","SangHi","Dr.D","Tsugumi","Kage"
3570  DATA "SystemSoft","SACOM","CarryLab","FALCOM","T&Esoft"
3580  DATA "ENIX","TELENET","crossmedia","ScapTrust","DEMPA"
3590  DATA "BOTHTEC","XTALsoft","MagicalZoo","SPS","BPS"
3600  DATA "BroderBund","ACTIVISION","ORIGIN","dBsoft","KGDstudio","XAINsoft"
3610  DATA "ASCII","RIVERHILL","STARCRAFT","WOLFTEAM","ARTDINK"
3620  DATA "namco","KONAMI","TAITO","SEGA"
3630  DATA "BAmaga","LOGIN","POPCOM","Oh!PC","MICOM","I/O"
3640  DATA "PC8801mk2SR","X68000","FM77AV40","HITBIT","PCengine"
3650  DATA "APPLE2e","AMIGA","Commodore64","PC-286","PC9801VX21"
3660  DATA "NEC","SHARP","FUJITSU","SONY","EPSON"
3670  DATA
3680 :
3690 *LPT.INIT
3700  PRINT #1,CHR$(27)+"H"+CHR$(27)+"B";          ' for PC-PR406 etc.
3710  RETURN
```

★僕は最近パソコンをはじめたのですが，いきなりX68000を買ってしまって困っています。X－BASICというのは普通のBASICよりむずかしいのでしょうか？（茨城県勝田市・**本柳晃久16才**）…**【影：うらやましー。】**

PC-8801mkⅡSRシリーズ(N88-DISK BASIC V2モード)用

G-RANG
（ジーラング）



梅沢　利一郎

ストーリー

19××年，鉄鋼製造を一手に引き受けていた梅利鉄鋼所がつぶれた。原因は内部の争いにあったらしい。鉄鋼所は全8階建てのすばらしい建物だったが今はそのすばらしさは少しも感じられないほど古くなっている。

その建物のことで一つの問題が発生した。建物の中にはまだ無数の鉄鋼が残っているというのだ。古い建物だ。いつ崩れてもおかしくない。何とかして残っている鉄鋼を取り除かなければならない。

たまたまその町を通りかかった君達はその危険な役目を引き受けた。そして今，君達は建物に入っていった。

《第1表》変数表

PA$(I)……	パスワード用
FL(I)………	フロア用
SC(I)………	スコア
HI……………	ハイスコア
NG(I)………	残こりG－RANG
MA，SU……	1人用か2人用か
MH……………	鉄鋼の数
TX，TY……	G－RANG座標
TI……………	タイム

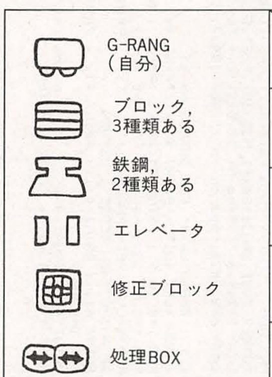
遊びかた

大まかにいえばG－RANG（▢，以下“G”とする）をテンキーの[8][2][4][6]で上下左右に動かし，鉄鋼を処理BOXに全部入れれば，クリアとなります。

こまかいルール

基本的にGが鉄鋼の下にいくと，鉄鋼を乗せます。そうしたら処理BOXに体当たりして処理してください。乗せたまま鉄鋼のあるほうへ行くと鉄鋼を乗せかえます。ブロックには青と赤と赤ワクのものがあり，鉄鋼には青と緑のものがあります。ブロックと鉄鋼の関係は**第1図**に示します。緑の線はエレベータで上下に移動できます。その他に修正ブロックというのがあり，これを取るとひびの入ったブロックを赤いブロックに直します。

Gはブロックのないところは進めません。ギブアップは[G]です。Gはギブアップするか，タイム・オーバーで1機減ります。なくなるとゲーム・オーバーです。面クリア時にパスワードがでるのでひかえておくとよいでしょう。



ブロック＼鉄鋼	何も持ってない	青	緑	修正
青	関係ない	ひびわれる	関係ない	関係ない
赤	関係ない	ひびわれる	ひびわれる	関係ない
ひびわれ	関係ない	消える	消える	赤ブロックになる
赤ワク	何もおきない			

《第1図》ブロックと鉄鋼の関係

プログラム

何のことはないBASICです。改造もあまりすることないのでは？わかる人は移動ルーチンを直してください。フロアデータはへたにいじるととんでもなくなりますから気をつけて。

最後に

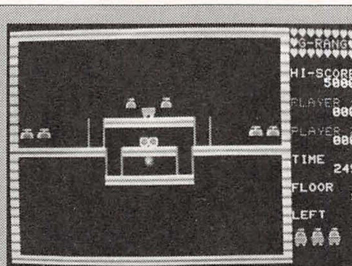
このゲームは修正ブロックの使いかたがミソです。じつは，これがくせ者でへたに取るとカポリますから気をつけて。けっこうおもしろいと思います。最後より最初のほうがむずかしいんでないかい？全面クリアすると(？)のエンディングです。では，みなさん，さようなら。



★青年雀鬼こと山下先生，私はリアル麻雀PⅡで，3回連続勝ちして女の子の服を♥♥してしまいました。弟子にしてください!!（福岡県浮羽郡・役満＄キッド15才）……【山下：タンヤオのキッドとは君のことだったか？】

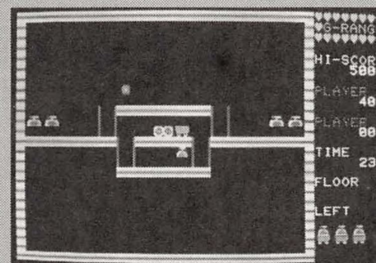


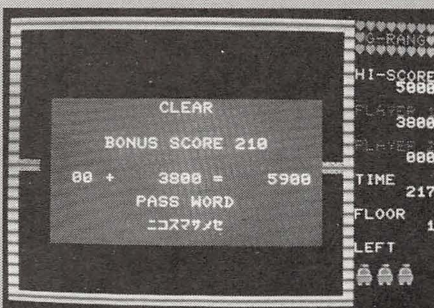
▲《写真１》タイトル画面。２人プレイもできるゾ!!



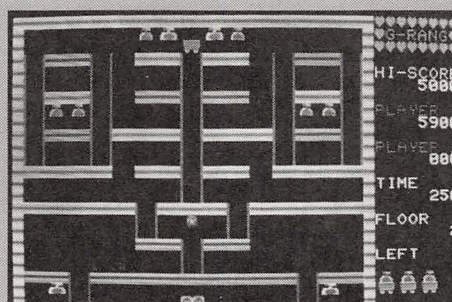
▲《写真２》中央にいる荷車が自分。鉄鋼をつんで運ぼう

▼《写真３》中央の処理ボックスへ鉄鋼を入れろ!!





▲《写真４》全部処理すると面クリア！ボーナス得点が加算される



◀《写真５》これは２面です。簡単にはクリアできないゾ!!

PC-8801 mkII SR

G－RANGのプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:WIDTH 40,25
20 DIM NB%(25),BR1%(25),BB1%(25),BR2%(25),BB2%(25),TL%(49),T10%(49),T5%(49),TS%(
25),BGM$(20),MP$(10,9)
30 GOSUB 1190:MA=1:SU=1:HI=50:SC(1)=0:SC(2)=0:NG(1)=4:NG(2)=4
40 GOSUB 900
50 '████████ ｶﾞﾒﾝ ████████████
60 TI=250:TTI=0:GOSUB 1090:GOSUB 1150:GOSUB 1160
70 BGM=0:SH=0:MH=0:TN=0:PP=0:P=0:LOCATE 12,6:PRINT "PLAYER";MA:LOCATE 12,8:PRINT
 "FLOOR";FL(MA):LOCATE 13,10:PRINT "READY"
80 FOR I=0 TO 192 STEP 8:PUT@(0,I),BR1%,PSET:PUT@(496,I),BR1%,PSET:NEXT I
90 MY=0:FOR I=1 TO 9:FOR II=0 TO 14
100 A=VAL(MID$(STR$(ASC(MID$(MP$(FL(MA),I),II+1,1))),2,1))
110 AA=VAL(MID$(STR$(ASC(MID$(MP$(FL(MA),I),II+1,1))),3,1))
120 ON A-4 GOSUB 170,180,190,200,230:ON AA+1 GOSUB 170,210,220,240,250,260
130 NEXT II:MY=MY+24:NEXT I
140 LOCATE 12,6:PRINT "        ":LOCATE 12,8:PRINT "        ":LOCATE 13,10:PRIN
T "     "
150 GOTO 270
160 '████████ PUT ████████████
170 RETURN
180 PUT@(II*32+16,MY),BR1%,PSET:PUT@(II*32+32,MY),BR1%,PSET:RETURN
190 PUT@(II*32+16,MY),BR2%,PSET:PUT@(II*32+32,MY),BR2%,PSET:RETURN
200 LINE(II*32+16,MY)-(II*32+47,MY+7),2,B:RETURN
210 MH=MH+1:PUT@(II*32+16,MY+8),T10%,PSET:RETURN
220 MH=MH+1:PUT@(II*32+16,MY+8),T5%,PSET:RETURN
230 LINE(II*32+16,MY)-(II*32+19,MY+23),4,BF:LINE(II*32+44,MY)-(II*32+47,MY+23),4
,BF:RETURN
240 TX=II*32+16:TY=MY+16:RETURN
250 PUT@(II*32+16,MY+16),NB%,PSET:PUT@(II*32+32,MY+16),NB%,PSET:RETURN
260 PUT@(II*32+24,MY+8),TS%,PSET:RETURN
270 '████████ MAIN ████████████
280 PUT@(TX,TY),TL%,PSET
290 IF INP(2)=127 THEN 620
300 GOSUB 870
310 TTI=TTI+1:IF TTI=5 THEN TTI=0:TI=TI-1:GOSUB 1150:IF TI=0 THEN 620
320 X=-(INP(0)=191 AND TX<464)+(INP(0)=239 AND TX>16):IF X THEN 350
330 Y=-(INP(0)=251)+(INP(1)=254):IF Y THEN 530
340 GOTO 290
350 '████████ G-RANG ｳｺﾞｸ ████████████
360 Y=0:PP=POINT(TX+X*32+3,TY+8):IF PP=0 THEN 290
370 IF POINT(TX+X*32+3,TY)=5 THEN 570
380 LINE(TX+4,TY-8)-(TX+27,TY+7),0,BF
390 P=POINT(TX+X*32+11,TY+Y*24-8):IF TN>0 AND P<>0 THEN ON TN GOSUB 490,500,510:
TN=0
400 TX=TX+X*32:TY=TY+Y*24:PUT@(TX,TY),TL%:IF TN=0 THEN TN=-(P=1)-(P=4)*2-(P=2)*3
:X=0:ON TN GOSUB 490,500,510
410 ON TN+1 GOTO 290,420,470,480
420 GOSUB 490
430 IF PP=7 THEN PUT@(TX,TY+8),BB1%,PSET:PUT@(TX+16,TY+8),BB1%,PSET:GOTO 290
440 IF PP=6 THEN PUT@(TX,TY+8),BB2%,PSET:PUT@(TX+16,TY+8),BB2%,PSET:GOTO 290
450 IF PP=1 THEN IF TN=3 THEN GOSUB 520 ELSE LINE(TX,TY+8)-(TX+31,TY+15),0,BF:SC
(MA)=SC(MA)+1:GOSUB 1140:GOTO 290
460 GOTO 290
470 GOSUB 500:GOTO 440
480 GOSUB 510:GOTO 450
490 PUT@(TX,TY-8),T10%:RETURN
500 PUT@(TX,TY-8),T5%:RETURN
510 PUT@(TX+8,TY-8),TS%:RETURN
520 PUT@(TX,TY+8),BR2%,PSET:PUT@(TX+16,TY+8),BR2%,PSET:PP=2:RETURN
530 IF POINT(TX,TY+Y*8+8)=4 THEN 550
540 GOTO 290
550 IF POINT(TX+11,TY+Y*24-8)<>0 AND TN>0 THEN 290
560 PP=0:X=0:GOTO 380
570 '████████ ﾅﾏﾘ ｼｮﾘ ████████████
580 IF TN=0 OR TN=3 THEN 290 ELSE SC(MA)=SC(MA)+(6-TN):GOSUB 1140
```

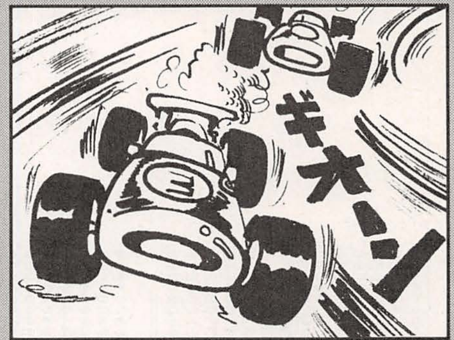
★この間友人Sに「影さんっていったい何者？」と聞くと「何者かわからないから影って言うんだよ！」と言われた。（大阪府高槻市・小林龍郎15才）……【影：正義の味方は残念ながら正体を明かせないんだ！つらいゼ!!】

```
590 SH=SH+1:ON TN GOSUB 490,500:TN=0
600 IF SH=MH THEN 670 ELSE 290
610 '■■■■■■■■■■ GIVE UP & GAME OVER ■■■■■■■■■■
620 CMD PLAY "O5V15@4T200C4E8E8G4F4L8DDEDC2"
630 COLOR 2:LOCATE 13,10:PRINT "GIVE UP":FOR I=0 TO 2000:NEXT I
640 IF NG(MA)=1 THEN LOCATE 12,12:PRINT "GAME OVER":FOR I=0 TO 2000:NEXT I
650 NG(MA)=NG(MA)-1:SWAP MA,SU:IF NG(MA)=0 AND NG(SU)=0 THEN 40
660 GOTO 60
670 '■■■■■■■■■■ CLEAR ■■■■■■■■■■
680 CMD PLAY "O5V15@4T200C4>L8CC<L4BGL8EEDDC2"
690 FOR I=0 TO 30:FOR II=1 TO 7:COLOR II:LOCATE 14,7:PRINT "CLEAR":NEXT II,I
700 FOR I=0 TO 50:LINE(264-I*4,104-I)-(264+I*4,104+I),1,BF:NEXT I
710 LOCATE 9,10:PRINT USING "BONUS SCORE ##0";INT(TI/10)
720 FOR I=0 TO INT(TI/10):CMD PLAY "@13V12G19":LOCATE 5,13:PRINT USING "##0 + ##
####00 = #####00";INT(TI/10)-I;SC(MA):SC(MA)+I:NEXT I
730 FL(MA)=FL(MA)+1:SC(MA)=SC(MA)+INT(TI/10):IF FL(MA)=9 THEN 800
740 S$=STRING$(6-LEN(STR$(SC(MA))),"0")+MID$(STR$(SC(MA)),2,5)
750 A$="":FOR I=1 TO 5:A$=A$+CHR$(ASC(MID$(PA$(FL(MA)),I,1))+VAL(MID$(S$,I,1))):
NEXT I:A=0:FOR I=1 TO 5:A=A+VAL(MID$(S$,I,1)):NEXT I
760 A$=CHR$(196+FL(MA))+A$+CHR$(A+176):LOCATE 12,15:PRINT "PASS WORD"
770 LOCATE 13,17:PRINT A$:IF INP(9)<>191 THEN 770
780 FOR I=0 TO 100 STEP 2:GOSUB 790:NEXT I:FOR I=101 TO 0 STEP -2:GOSUB 790:NEXT
 I:GOTO 50
790 LINE(0,100+I)-(512,100+I),0:LINE(0,100-I)-(512,100-I),0:RETURN
800 '■■■■■■■■■■ ENDING ■■■■■■■■■■
810 FOR I=0 TO 3000:NEXT I:CLS 3:RESTORE 1840:LOCATE 0,25:BGM=1
820 FOR I=1 TO 53
830 FOR O=1 TO 2:CMD PLAY "O6V15@20L2"+BGM$(BGM):BGM=BGM+1:IF BGM=21 THEN BGM=0
840 IF O=1 THEN PRINT
850 NEXT O:READ A$:LOCATE 17-INT(LEN(A$)/2):PRINT A$:NEXT I
860 NG(MA)=1:GOTO 640
870 '■■■■■■■■■■ BGM ■■■■■■■■■■
880 CMD PLAY "O5V15@4T200L6"+BGM$(BGM):BGM=BGM+1:IF BGM=21 THEN BGM=0
890 RETURN
900 '■■■■■■■■■■ TITLE ■■■■■■■■■■
910 CLS 3:LINE(164,15)-(440,36),7,B:LINE(164,15)-(440,25),1,BF
920 FOR I=1 TO 6:PUT@(I*32+188,20),KANJI(ASC(MID$("G-RANG",I,1)))
930 NEXT I:COLOR 6
940 LOCATE 12,9:PRINT "[1]･･･1 PLAYER":LOCATE 12:PRINT "[2]･･･2 PLAYERS"
950 COLOR 2:PRINT:LOCATE 12:PRINT "[P]･･･PASS WORD"
960 COLOR 7:LOCATE 9,15:PRINT "Programmed by POTATO"
970 IF SC(1)>HI THEN HI=SC(1) ELSE IF SC(2)>HI THEN HI=SC(2)
980 SC(1)=0:SC(2)=0:NG(1)=4:NG(2)=4:A$="ﾅﾆｸﾄﾁｻﾀ"
990 IF INP(0)=253 THEN SU=1:GOTO 1040
1000 IF INP(0)=251 THEN SU=2:GOTO 1040
1010 I$=INKEY$:IF I$="P" OR I$="p" THEN CLS:SU=1:GOTO 1030
1020 GOTO 990
1030 LOCATE 13,12:INPUT "PASS WORD ";A$:IF A$="" THEN 1070 ELSE IF LEN(A$)<7 THE
N 1070
1040 A=ASC(MID$(A$,1,1))-196:IF A<1 THEN 1070
1050 AA=0:FOR I=1 TO 5:AA=AA+ASC(MID$(A$,I+1,1))-ASC(MID$(PA$(A),I,1)):NEXT I
1060 IF MID$(A$,7,1)=CHR$(AA+176) THEN FL(1)=A:FL(2)=A:RETURN
1070 CLS:COLOR 6:GOTO 940
1080 '■■■■■■■■■■ ｽｺｱ & etc････ ■■■■■■■■■■
1090 CLS 3:COLOR 1:LOCATE 32,0:PRINT "♥♥♥♥♥♥♥♥":LOCATE 32,1:PRINT "♥G-RANG♥"
1100 LOCATE 32,2:PRINT "♥♥♥♥♥♥♥♥":COLOR 6:LOCATE 32,4:PRINT "HI-SCORE"
1110 COLOR 2:LOCATE 32,7:PRINT "PLAYER 1":LOCATE 32,10:PRINT "PLAYER 2"
1120 COLOR 5:LOCATE 32,13:PRINT "TIME":LOCATE 32,16:PRINT "FLOOR"
1130 LOCATE 32,19:PRINT "LEFT":COLOR 7:LOCATE 33,5:PRINT USING "######00";HI
1140 LOCATE 33,8:PRINT USING "######00";SC(1):LOCATE 33,11:PRINT USING "######00";
SC(2):RETURN
1150 LOCATE 37,14:PRINT USING "###";TI:RETURN
1160 LOCATE 39,17:PRINT USING "#";FL(MA)
1170 FOR I=0 TO NG(MA)-2:PUT@(512+I*32,168),T5%:PUT@(512+I*32,176),TL%
1180 NEXT I:RETURN
1190 '■■■■■■■■■■ CHR SET ■■■■■■■■■■
1200 LOCATE 5,10:PRINT "NOW CHR SETTING. WAIT A MINUTE."
1210 FOR I=0 TO 25:READ A$:BR1%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
1220 FOR I=0 TO 25:READ A$:BB1%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
1230 FOR I=0 TO 25:READ A$:BR2%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
1240 FOR I=0 TO 25:READ A$:BB2%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
1250 FOR I=0 TO 49:READ A$:TL%(I)=VAL("&h"+A$) :NEXT I
1260 FOR I=0 TO 49:READ A$:T10%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
1270 FOR I=0 TO 49:READ A$:T5%(I)=VAL("&h"+A$) :NEXT I
1280 FOR I=0 TO 25:READ A$:NB%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
1290 FOR I=0 TO 25:READ A$:TS%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
1300 FOR I=0 TO 20:READ A$:BGM$(I)=A$:NEXT I
1310 FOR I=1 TO 8:READ A$:PA$(I)=A$:NEXT I
1320 FOR I=1 TO 9:FOR II=1 TO 4:READ A$:MP$(II,I)=A$:NEXT II,I
1330 FOR I=1 TO 9:FOR II=5 TO 8:READ A$:MP$(II,I)=A$:NEXT II,I
1340 RETURN
1350 '■■■■■■■■■■ CHR DATA ■■■■■■■■■■
1360 DATA 0010,0008,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,5555,FFFF,FFFF,0000,FFFF,FFFF,0000,0000
1370 DATA FFFF,0000,0000,FFFF,0000,FFFF,FFFF,AAAA,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1380 DATA 0010,0008,FFFF,E7C3,E7C3,FFFF,1015,98BD,FFFF,0000,FB7B,FFFF,0000,0000
1390 DATA FFFF,0000,0000,FFFF,0000,BBFE,FFFF,A0A0,F4E1,FFFF,479E,479E
1400 DATA 0010,0008,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,FFFF,FFFF,0000,0000,FFFF,0000
1410 DATA 0000,FFFF,0000,FFFF,FFFF,0000,FFFF,FFFF,0000,0000,FFFF,FFFF
1420 DATA 0010,0008,183C,E7C3,E7C3,FFFF,98BD,0000,FFFF,FB7B,0000,2208,DD7F,0000
1430 DATA 4210,DBFE,0000,FFFF,BBFE,0000,FFFF,F4E1,0000,B861,479E,479E
1440 DATA 0020,0008,FF0F,F0FF,0000,0000,FF07,E0FF,0008,1000,FF07,E0FF,AA02,A0AA
1450 DATA 0008,1000,FF07,E0FF,5505,4055,0008,1000,FF07,E0FF,AA02,A0AA,0004,2000
1460 DATA FF03,C0FF,5501,4055,FF03,C0FF,0000,0000,0000,9801,8019,9801,8019
1470 DATA 9801,8019,F000,000F,F000,000F,F000,000F
1480 DATA 0020,0008,FF00,00FF,0000,0000,0700,00FF,FF00,00FF,0000,0000,0100,00FF
1490 DATA 0300,00C0,0300,0000,0300,00C0,FF03,C0FF,FE03,0000,FE03,C07F,FF07,E0FF
1500 DATA C007,0000,C007,F003,FF0F,F0FF,000F,0000,000F,F000,FF0F,F0FF,000F,0000
1510 DATA 000F,F000,FF0F,F0FF,E00F,0000,E00F,F007
1520 DATA 0020,0008,0000,0000,0300,00FC,3F00,00FC,0000,0000,0000,007C,3F00,00FC
1530 DATA 0000,0000,0000,0000,0300,00C0,3C00,0000,3C00,007C,3F00,00FC,E000,0000
1540 DATA E000,001F,FF00,00FF,8001,0000,8001,8003,FF01,80FF,8001,0000,8001,8001
1550 DATA FF01,80FF,8001,0000,8001,800F,FF01,80FF
1560 DATA 0010,0008,FC3F,0000,FC3F,07E0,F81F,7FFE,03C0,FC3F,0FF0,03C0,FC3F,63C6
1570 DATA 03C0,FC3F,63C6,03C0,FC3F,0FF0,07E0,F81F,7FFE,FC3F,0000,FC3F
1580 DATA 0010,0008,0000,FC3F,0000,E007,07E0,1818,E007,03C0,1C38,FC3F,03C0,C003
1590 DATA FC3F,03C0,C003,E007,03C0,1C38,E007,07E0,1818,0000,FC3F,0000
1600 '■■■■■■■■■■ BGM DATA ■■■■■■■■■■
1610 DATA CG,EC,CG,EC,CA,FC,CA,FC,CG,EC,CG,EC,CD,EF,GF,EF,GA,GF,EF,ED,C<B>
1620 DATA ﾄｶﾁｽｶ,ｺｽﾏｶﾉ,ﾃﾏﾆｷｼ,ﾐｸﾊｶﾏ,ﾅﾉｺﾊｶ,ﾓﾐｺｼｽ,ｶｲｽﾉﾏ,ﾋｺﾐｷｶ
1630 '■■■■■■■■■■ FLOOR DATA ■■■■■■■■■■
1640 DATA <<<<<<<<<<<<<<<<,<<<<<>=?=><<<<<,<<<<<<<@<<<<<<<,>=<<<<<?<<<<<=>
1650 DATA 2222222222222222,ZFFZ2<<Z<<2ZFFZ,222222ZAZ222222,<<Z<<<Z@Z<<<Z<<
1660 DATA 222222454222222,Z>>Z2FFZFF2Z>>Z,22222Z<=<Z22222,ZFF<22PPP22<FFZ
1670 DATA 3322Z<<@<<Z2233,ZFFZ<<<Z<<<ZFFZ,2222Z<=>=<Z2222,<<<<=Z222Z=<<<<
1680 DATA <<<<<Z<A<Z<<<<<,<<<<2<<Z<<2<<<<,2222<<===<<Z222,Z<<><<22<<><<Z
1690 DATA 22222<<<<<22222,<<<<<Z<A<Z<<<<<,22Z><<<=<<<>Z22,<<<FFFFZFFFF<<<
1700 DATA 2222222222222222,22222FFZFF22222,2Z<<<<>=><<<<Z2,22ZFFFFJFFFFZ22
1710 DATA 2222222222222222,FGZFFFFJFFFFZGF,Z<<<<<<?<<<<<<Z,Z<<22ZQUQZ22<<Z
1720 DATA <<<<<<<<<<<<<<<<,<<<<<<<<<<<<<<<<,<<<<<<<<<<<<<<<<,<<<<<<<<<<<<<<<<
1730 '
1740 DATA FHFFFFFFFFFFGKF,<<<<=<<<<<<<=<<<,<<<<<<<?<<<<<<<,<?<<<<<<<<<<<<<
1750 DATA FHZ22ZFHZ22ZHFZ,Z<<<<<Z2Z<<<<<Z,Z<<<<<<A<<<<<<Z,Z<<<<<<Z<Z22Z2Z
1760 DATA FHZ22ZFFZ222FFZ,Z22342Z2Z243Z22,Z2ZFFFFGFFFFZ2Z,Z3322222Z22<Z2Z
1770 DATA FHZ22ZHFZ222FHZ,Z<<<<<Z2Z<<<<<Z,Z2Z2ZFFGFFZ2Z2Z,Z<<2222Z222Z22Z
1780 DATA FHZ22ZFFZ222FFZ,Z22322Z7Z22322Z,Z2Z2Z2FGZ2Z222Z,Z222222Z62Z2<<Z
1790 DATA FHZ22ZFHZ22ZHFZ,<<><<><Z<><<><<,Z2Z2<<<=Z2Z2Z2Z,Z2222Z<<=3Z262Z
1800 DATA IFZ22ZFFZ22ZFFZ,ZFFFFFFIFFFFFFZ,Z2<<<<<=<<Z2Z2Z,2<<<<2<<<<<2<<Z
1810 DATA JFFFFF22FFFF22Z,Z<<<<<<@<<<<<<Z,@<<<<<<<<<<PP2Z,62222424242422Z
1820 DATA <<<<<<<<<<<<<<<<,<<<<<<<<<<<<<<<<,PPPPPPPPPPPPPPP,<<<<<<<<<<<<<<<
1830 '■■■■■■■■■■ ENDING DATA ■■■■■■■■■■
1840 DATA ﾀﾃﾓﾉﾊ ｵﾄｦﾀﾃﾃ ｸｽﾞﾚｵﾁﾀ｡,ｼｶｼ ﾕｳｶﾝﾅ ﾜｶﾓﾉﾉ ﾃﾆﾖﾘ,ﾋｶﾞｲﾊ ﾏｯﾀｸﾄ ｲｯﾃｲｲﾎﾄﾞ
1850 DATA ﾅｶｯﾀ｡,,,ｱﾅﾀﾀﾁﾊ ｺｸﾐﾝｴｲﾖｼｮｳｦ ｳｹﾀ｡,,ﾏﾜﾘﾉ ﾋﾄﾋﾞﾄｶﾗ,ｲﾂﾏﾃﾞﾓ ｺｺﾆ ｲﾃｸﾚ
1860 DATA ﾄ ﾀﾉﾏﾚﾀｶﾞ････,ﾋﾄｼﾚｽﾞ ｿｺｶﾗ ｻｯﾃ ｲｯﾀ････｡,,,,,,STAFF,,,MAIN PROGRAM
1870 DATA POTATO,,CHR DESIGN,POTATO,,FLOOR DESIGN,POTATO,,BGM,｢ｿｿﾗｿﾗｿﾗ｣,POTATO
1880 DATA ,,For PC-88mk2 R/H/A,1987年 11月 21日,,SPECIAL THANKS,,END,,,,,,,,,,,,,
```

★この前，レストランへ行ったら「喰い逃げ厳禁」と，はり紙があったので食事をしてから帰るときにお礼を言ったのにつかまってしまった。（埼玉県北葛飾郡　ひみくん13才）……【影：喰い逃げだから飲みものなら……。】

PC-88VA(N88-日本語BASIC V3.0)用

POLE POSITION
(ポール ポジション)



YAMATO

HOW TO PLAY

[4]と[6]で左右，[X]でアクセル，[Z]でブレーキ，以上のキーを使って敵の車をよけつつ，30,000mをひたすら進んでください。

RULE

一定以上の速度で走らなければ，スコアは減っていく。そして，スコアが−1,200より小さくなると，強制的にゲーム・オーバーとなる。5,000mおきに(正確には，500m手前で)，敵のレベル(左右の動き)が増す。そのとき，走行距離に対するスコアの割合が，50%より大きいときは，持ち車が1台増える(BEEP音有)。ハイスコアは，前述の割合が60%より大きいときにのみ登録される(ゴールインのときも，60%より大きくなければ，正当なゴールインとはみなされない)。15,000mで敵が1台増える。あと，道の両側には衝突しない。

《第1表》変数表

変数	内容
SH, MH	ハイスコア，その時の距離
KA, KG	ボーナス車，ハイスコア登録率
KE	敵スクロール率(小さいほど速い)
AA, AZ	左右性能
BA, BZ	アクセル，ブレーキ性能
CA, CZ	敵左右性能
DA, DZ	敵左右性能増分(レベルアップ値)
X, Y	座標
SP	速度
SC	スコア
ME	距離
JM	持車数
LV	敵出現数+1
W(), Z()	敵座標
E	敵順番
PLC	演奏順番
GD	衝突フラグ
I1	[4]か[6]を押した?
I2	[X]か[Z]を押した?
BE	BEEP音間隔
V, U, FL	5,000m毎の計算

入力方法

まず，**リスト1**を打ち込みSAVE。それをRUNすると，ディスクにスプライト・パターンがSAVEされます。つぎにNEWして**リスト2**を打ち込んでSAVEすればできあがり。一度，スプライト・パターンをSAVEしたら，つぎからは**リスト2**をLOADするだけでOKです。

改造

改造しやすいようにと(というより調整しながら作ったので)，いろいろな数値を変数に置き換えて，プログラムの先頭のあたりにもってきています。変数表を見て変えてください。キャラクターを変えたい人は，**リスト1**の1180行をREMにして，1140行先頭の「'」を取ると便利だと思います。

改造の注意

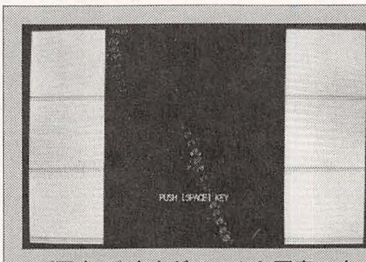
BGMの音色を変えると，処理速度に影響する。

AAはAZで割り切れること。(CA+DA*X)/(CZ+DZ*X)=2を満たすこと(Xは整数)。

付けたし

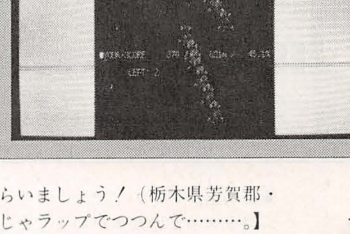
COLLISION関数を使用しているため，パターン・エリア内の無色部分の衝突にも反応してしまい，判定がからいです。自車の動きをなめらかにするために，慣性がかかっています。

スプライトに慣れるために作ってみましたが，ALL BASICのわりにはいいできになったのでうれしー(マシン語使えないもんね)。あと，曲は，一応オリジナルです。個人的にはまあ気に入ってるんですが…。他機種の人もヒマがあれば聞いてみてほしいな。



▲《写真1》速すぎてこんな写真ですみません。スペース・キーでスタート!!

▼《写真2》1度ぶつかると今までのデータがでます。つねに60%以上を保っておこう



★ロールプレイング・ゲームで道に迷ったときは，家に電話して迎えに来てもらいましょう!(栃木県芳賀郡・黒崎 豊13才)…【編:こうならないためにもマッピングしましょう。影:それじゃラップでつつんで………。】

《リスト1》POLE POSITIONのスプライト・データ・プログラム

```
940 '
950 '    POLE POSITION
960 '          ——CHARACTER DATAS——
970 '
980 '    Program··············YAMATO
990 '
1000 CLEAR:DIM A%(321):ERASE PATTERN ALL:SPRITE SCREEN 1
1010 CLS 3:PRINT "%-%c%i%/%?!<$r:n@.Cf$G$9!#$7$P$i$/$¥BT$A$/$@$5$$!#"
1020 '    CHARACTER MAKING
1030 FOR IA=1 TO 2
1040 READ A%(0),A%(1):C=1
1050 FOR IB=1 TO 40
1060 READ A$
1070 FOR IC=0 TO 7
1080 C=C+1:B$=MID$(A$,IC*4+1,4)
1090 B1$=LEFT$(B$,2):B2$=RIGHT$(B$,2)
1100 A%(C)=VAL("&H"+B2$+B1$)
1110 NEXT IC
1120 NEXT IB
1130 PUT PATTERN IA,A%,4
1140 'LOCATE SPRITE IA,IA*50,IA*50,IA:TURN ON SPRITE IA
1150 NEXT IA
1160 '    SAVE
1170 PRINT "%;!<%VCf$G$9!#"
1180 SAVE PATTERN "CAR.PAT",ALL
1190 PRINT "=¥$o$j$^$7$?!#"
1200 END
1210 '    DATAS
1220 '===== MY CAR =====
1230 DATA 32,40
1240 DATA 00000000DD00DD0000DD00DD00000000
1250 DATA 00000000DD22DDDDDDDD22DD00000000
1260 DATA 0000000D5555555555555555D0000000
1270 DATA 000000DDDDDDDDD22DDDDDDDDD000000
1280 DATA 00000000000333755FBBB00000000000
1290 DATA 00000000000000777F00000000000000
1300 DATA 0000000880000F55F000088000000000
1310 DATA 00000088880000F77F00008888000000
1320 DATA 00000088880000F55F00008888000000
1330 DATA 00000088888FFFF77FFFF88888000000
1340 DATA 00000088880000F77F00008888000000
1350 DATA 00000088880000777F00008888000000
1360 DATA 0000000880002777FA00088000000000
1370 DATA 00000000000072777FAF000000000000
1380 DATA 00000000000172777FAF900000000000
1390 DATA 0000007777172777FAF9FF7700000000
1400 DATA 0000007777172777FAF9FF7700000000
1410 DATA 0000067777172777FAF9FFF7E0000000
1420 DATA 0000067777172777FAF9FFF7E0000000
1430 DATA 0000067777172711FAF9FFF7E0000000
1440 DATA 00000677771721111AF9FFF7E0000000
1450 DATA 000006777717111111F9FFF7E0000000
1460 DATA 00000677771711EE11F9FFF7E0000000
1470 DATA 00000222221711EE11F9AAAAA0000000
1480 DATA 0000777777171EEEE1F9FFFFF7000000
1490 DATA 0000777777171EEEE1F9FFFFF7000000
1500 DATA 00007777777171EEEE1F9FFFFFF70000
1510 DATA 0000777777717CCCCCCF9FFFFFF70000
1520 DATA 00000000777777CCCCFFFFFF00000000
1530 DATA 000000000777BBCCCCBBFFF000000000
1540 DATA 008888000777BBCCCCBBFFF000888800
1550 DATA 08888D800F7BBBBBBBBBBF7008D88880
1560 DATA 08888D800F7BBBBBBBBBBF7008D88880
1570 DATA 08888DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD88880
1580 DATA 08888DADDDDDDDDDDDDDDDDDD2D88880
1590 DATA 08888DADDDDDD2DDDD2DDDDDD2D88880
1600 DATA 08888DAAA22222DDDD22222222D88880
1610 DATA 08888D55555555555555555555D88880
1620 DATA 00888DAADDDDD2DDDD2DDDDD22D88800
1630 DATA 00000D00000BB000000BB00000D00000
1640 '===== ENEMY =====
1650 DATA 32,40
1660 DATA 00000000226622222222EEAA00000000
1670 DATA 00000000226622222222EEAA00000000
1680 DATA 00000002226622222222EE2AA0000000
1690 DATA 00000022226622222222EE22AA000000
1700 DATA 00000000000333777FBBB00000000000
1710 DATA 00000000000000A22A00000000000000
1720 DATA 0000000880000F77F000088000000000
1730 DATA 00000088880000A22A00008888000000
1740 DATA 00000088880000F77F00008888000000
1750 DATA 00000088888FFFA22AFFF88888000000
1760 DATA 00000088880000F77F00008888000000
1770 DATA 00000088880000A22A00008888000000
1780 DATA 0000000880004222AD00088000000000
1790 DATA 00000000000024222ADA000000000000
1800 DATA 00000000000124222ADA900000000000
1810 DATA 00000002222124222ADA9AA220000000
1820 DATA 00000002222124222ADA9AA220000000
1830 DATA 00000062222124222ADA9AAA2E000000
1840 DATA 00000062222124222ADA9AAA2E000000
1850 DATA 00000062222124711ADA9AAA2E000000
1860 DATA 000000622221221111AA9AAA2E000000
1870 DATA 0000006222212111111A9AAA2E000000
1880 DATA 000000622221211EE11A9AAA2E000000
1890 DATA 000000777771211EE11A9FFFFF000000
1900 DATA 00022222222121EEEE1A9AAAAAA20000
1910 DATA 00022222222121EEEE1A9AAAAAA20000
1920 DATA 00022222222121EEEE1A9AAAAAA20000
1930 DATA 0002222222212CCCCCCA9AAAAAA20000
1940 DATA 00000000222222CCCCAAAAAA00000000
1950 DATA 000000000222BBCCCCBBAAA000000000
1960 DATA 008888000222BBCCCCBBAAA000888800
1970 DATA 088888800A2BBBBBBBBBBA2008888880
1980 DATA 088888800A2BBBBBBBBBBA2008888880
1990 DATA 0888888AAAAA22222222222228888880
2000 DATA 08888AAAEEEEEEEEEEEEEEEE22288880
2010 DATA 088AAAAAAA2222222222222222222880
2020 DATA 088AAAEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE222880
2030 DATA 088AAAA2222222222222222222222880
2040 DATA 008AA220000FF000000FF00002222800
2050 DATA 00000000000FF000000FF00000000000
```

★この前，ゲーム・センターで「編集長が，なんだあぁぁ」と言いながらヘビーウェイトチャンプをやっていたサングラスをかけた人がいました。(広島県三次市・**蛇雷亜素17才**)…**【影：編集長／今日はいい天気ですネー／】**

《リスト2》POLE POSITIONのメイン・プログラム・リスト

```
30 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
40 '■■ POLE POSITION                ■■
50 '■■            ——MAIN PROGRAM——  ■■
60 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
70 '■■ Program··············YAMATO ■■
80 '■■ Test play & Advice···ADACHI ■■
90 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
100 CLEAR:DEFINT A-J,L-Z:ERASE PATTERN ALL
110 WIDTH 80,25:SCREEN WIDTH 4,640,16:SPRITE SCREEN 1:CONSOLE ,,0,1:CLS 3
120 LOAD PATTERN "CAR.PAT",ALL
130 DIM W(4),Z(4),WW(4),PLA$(8),PLB$(8):GOSUB 1260
140 SH=2163:MH=3604:FP=0:KA=.5:KE=2.2:KG=.6
150 AA=36:AZ=12:BA=2:BZ=10:DA=10:DZ=DA/2
160 M1$="T150V13":M2$="O1cccccccc":M3$="T160@24V13L8"
170 GOSUB 990
180 '■■■■ ｼｮｷｾｯﾃｲ ■■■■■■■■■■■■■■■■
190 R1=VAL(MID$(TIME$,3,2))+2:R2=VAL(RIGHT$(TIME$,2)):RANDOMIZE R1*R2
200 SC=0:ME=0:JM=3:CA=20:CZ=CA/2:EA=CA+DA+DA:LV=3:V=0:U=0
210 X=303:Y=329:XX=0:SP=38
220 ROLL TO (0,0):TURN OFF SPRITE:CLS 1
230 FOR E=2 TO LV:GOSUB 340:Z(E)=359*(E-2)/(LV-1):NEXT E
240 E=1:IF FP=0 THEN SP=0:FP=1:GOTO 950
250 PLC=0:STOPM:BGM 1:ON PLAY(4) GOSUB 300:PLAY ON
260 PLAY M1$+"Q6L8",M1$+"@01Q6L16",M1$+"@58Q6L8"
270 PLAY "O5","O6"+STRING$(32,"c"),"O3crcrcrcrcrcrcr"
280 GOTO 600
290 '■■■■ PLAY MUSIC ■■■■■■■■■■■■■■■■
300 PLC=PLC+1+(PLC>7)*8:PLAY PLA$(PLC),PLB$(PLC),"crcrcrcrcrcrcccr"
310 RETURN
320 '■■■■ SUB LOOTINE ■■■■■■■■■■■■■■■■
330 '===== START POSITION =====
340 W(E)=RND(1)*304+150:WW(E)=RND(1)*CA-CZ
350 RETURN
360 '===== CRASH ==================
370 IF COLLISION(0)=1 THEN GD=1
380 RETURN
390 '■■■■ ENEMY MOVE ■■■■■■■■■■■■■■■■
400 E=E+1+(E>LV-1)*(LV-1)
410 W(E)=W(E)+WW(E):IF (W(E)<150)+(W(E)>455) THEN WW(E)=-WW(E):GOTO 410
420 Z(E)=Z(E)-16+SP/KE
430 IF Z(E)>399 THEN Z(E)=-40:GOTO 340
440 IF Z(E)<-40 THEN Z(E)=399:GOTO 340
450 LOCATE SPRITE E,W(E),Z(E),2:TURN ON SPRITE E
460 RETURN
470 '■■■■ MY CAR ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
480 I1=INP(0):I2=INP(5)
490 XX=XX+((I1=239)-(I1=191))*AA
500 IF X+XX<151 THEN XX=0:X=151:GOTO 520
510 IF X+XX>456 THEN XX=0:X=456
520 PP=(I2=251)*BZ-(I2=254)*BA:PP=PP*(SP+PP>=38)*(SP+PP<=120)
530 IF ABS(XX)>AA THEN XX=SGN(XX)*AA
540 X=X+XX:SP=SP+PP:XX=XX-SGN(XX)*AZ
550 SC=SC+(SP-65)/6:ME=ME+SP/12:FL=ME/1000
560 LOCATE SPRITE 1,X,Y,1:TURN ON SPRITE 1
570 IF COLLISION(-1) THEN 370
580 RETURN
590 '■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
600 GD=0:FOR R=1 TO LV-1:GOSUB 400:NEXT R
610 IF COLLISION(-1) THEN GOSUB 370
620 ROLL -15-(SP/6):GOSUB 480:IF GD=1 THEN 780
630 V=(FL<>0)*(FL MOD 5=0)
640 IF V THEN BE=BE+1:IF BE>16 THEN BEEP 0
650 IF (V<>0)*(U=0) THEN CA=CA+DA:CZ=CZ+DZ:IF ME*KA<SC THEN JM=JM+1:BE=0:BEEP 1
660 IF (FL=15)*(U=0) THEN LV=LV+1:E=LV:Z(E)=0:CA=EA:CZ=EA/2:GOSUB 340
670 U=(FL<>0)*(FL MOD 5=0)
680 ROLL -15-(SP/6)
690 IF ME>30000 THEN 1070
700 IF SC<-1200 THEN 730
710 GOTO 600
720 '■■■■ ｽﾋﾟｰﾄﾞ ｵｿｽｷﾞ ■■■■■■■■■■■■■■
730 COLOR 3:LOCATE 30,12:PRINT "You are unskillful !":GOTO 870
740 '■■■■ SCORE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
750 SC=SC-(SC=0):COLOR 4:LOCATE 20,15:PRINT USING "●YOUR-SCORE:###,### / ###,###
m / ####.#%";SC;ME;SC*100/ME
760 RETURN
770 '■■■■ CRASH ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
780 TURN OFF SPRITE:STOPM:PLAY STOP:SP=0
790 PLAY "@17V12O3c1&c1","@17"+M2$,"@53"+M2$
800 JM=JM-1:IF JM<0 THEN 860
810 GOSUB 750
820 LOCATE 27,17:PRINT USING "LEFT:##";JM
830 FOR R=1 TO 300:GOSUB 400:NEXT R
840 GOTO 210
850 '■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■■■■■■■
860 FOR R=1 TO 150:GOSUB 400:NEXT
870 STOPM:TURN OFF SPRITE:SP=0
880 PLAY M1$+"@24",M1$+"@24",M1$+"@24"
890 PLAY "O5c2cde-2e-fg1","g2gab-2>c2d1","e-2.fg2a2b1"
900 COLOR 2:LOCATE 24,10:PRINT "●●●●●●● G A M E  O V E R ●●●●●●●"
910 TURN OFF SPRITE
920 IF ME*KG>SC THEN 940
930 IF SC>SI THEN SH=SC:MH=ME
940 GOSUB 750:COLOR 7:LOCATE 20,17:PRINT USING "◆HIGH-SCORE:###,### / ###,###m /
####.#%";SH;MH;SH*100/MH
950 COLOR 6:LOCATE 32,19:PRINT "PUSH [SPACE] KEY"
960 IF INP(9)=191 THEN 190
970 GOSUB 400:GOTO 960
980 '■■■■ MAKE SCREEN ■■■■■■■■■■■■■■■
990 KC=40000!
1000 FOR R=0 TO 199
1010 KC=KC+.5+(KC>40032!)*33
1020 LINE (0,R)-(150,R),KC:LINE (489,R)-(639,R),KC
1030 NEXT R
1040 LINE (145,0)-(150,32),65535!,BF:LINE (489,0)-(494,32),65535!,BF
1050 RETURN
1060 '■■■■ GOAL IN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1070 STOPM:PLAY STOP:BGM 0:PLAY "O7L32V14"
1080 TURN OFF SPRITE:TURN ON SPRITE 1:SR=SP-15
1090 FOR R=SR TO 0 STEP -1:ROLL -R/3:PLAY "c":NEXT R:SP=0
1100 IF ME*KG>SC THEN COLOR 3:LOCATE 23,12:PRINT "Goal In! But you are a poor dr
iver.":GOTO 880
1110 COLOR 5:LOCATE 24,10:PRINT "♥♥♥♥♥♥♥♥ G O A L  I N ! ♥♥♥♥♥♥♥♥"
1120 BGM 1:PLAY M3$+"V15",M3$,M3$
1130 FOR R=1 TO 2
1140 PLAY "O5e2fg4.g2ab4.","O4r1d2e2","O4cccccccc<bbbbbbag"
1150 PLAY ">c4e4dc4<b&b1","c4<b4a4>cd&d2e2","aaaafffgggggggg"
1160 PLAY "a4.g4.f4g4.f4.e4","a1g1","fffr4aaaeeer4ggg"
1170 PLAY "d1&d1","a4fc&c2<b4.>c4.d4","ffffffffgggggggg"
1180 PLAY "e2fg4.g2ab4.","c2de4.<b2>cd4.","eeeedeeeggggfggg"
1190 PLAY ">c4e4dc4<b&b1","a4g4fa4g2c4.d4","ffffgaaggggggggg"
1200 PLAY "a4.g4.f4g4.f4.e4","c4e4dc4.g4.c4.e4","acagcgfcgcgfcfec"
1210 PLAY "f4.e4.d4c1","a4.g4.f4g1@57","fcfeceedccccc2@44"
1220 NEXT R
1230 BGM 0:PLAY "r":BGM 1
1240 GOTO 910
1250 '■■■■ MUSIC DATA READ ■■■■■■■■■■■
1260 RESTORE 1300
1270 FOR R=1 TO 8:READ PLA$(R),PLB$(R):NEXT R
1280 RETURN
1290 '===== DATAS ==================
1300 DATA "@01g2.fed4cd&d2","c<g>cegec<g>c<g>cegec<g>c<a>cfafc<a>c<a>cfafc<a"
1310 DATA "f2.fed4e2.","bgb>dgd<bgbgb>dgd<bg>c<g>cegec<g>c<g>cegec<g>"
1320 DATA "g2.fed4cd&d2","c<g>cegec<g>c<g>cegec<g>c<a>cfafc<a>c<a>cfafc<a"
1330 DATA "f2.fed4c2@13de","bgb>dgd<bgbgb>dgd<bg>c<g>cegec<g>c<g>cegec<g>"
1340 DATA "f2.fed4ed4cde","c<a>cfafc<a>c<a>cfafc<a>c<g>cegec<g>c<g>cegec<g>"
1350 DATA "f4.fed4g&g1","c<a>cfafc<a>c<a>cfafc<a>d<b>dgbgd<b>d<b>dgbgd<b>"
1360 DATA "f2.fed4ed4c<b>c","fcfa>c<afcfcfa>c<afcgdgb>d<bgdgdgb>d<bgd"
1370 DATA "d4.def+4g1","c<a>cf+af+c<a>c<a>cf+af+c<a>d<b>dgbgd<b>d<b>dgbgd<b>"
```

PC-8801VA

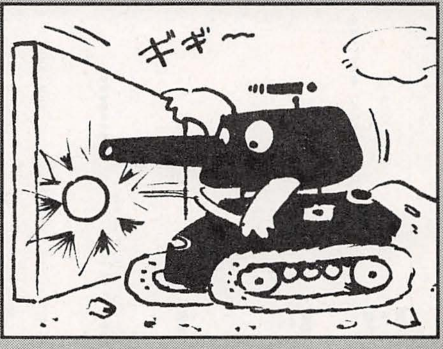
★試験のとき，「しんらばんしょう」という問題で「神羅万象」と書いてまちがってしまったうつけものです。（福井県坂井郡・**はじめまして15才**）……【**つぐ美：**しんらばんしょうのしんは神ではなくて森ですね。】

PC-9801シリーズ(N88DISK BASIC(86))用

Selfish Ball

セルフィッシュ ボール

坂井　丈泰



プロローグ

某月某日，あるロボット工場の倉庫内に爆弾が投げ込まれた。なかなかゆかいな爆弾で，コロコロ転がるだけでいっこうに爆発しない。しかし，そんなとんでもないものをほっとくわけにもいかない。人間だと死んだとき困るので，ロボットに行かせることにしたが，さすがにロボットだって嫌がる。そこで，まだできたてのホヤホヤで爆弾というものを知らないのをいいことに，じつは清掃用ロボットだったりする『とっくん』を行かせてしまった。ところが，そんな新製品をたくさん壊すわけにもいかないので，『とっくん』は3台しかない。さて，『とっくん』は八つある倉庫すべての爆弾を始末できるのだろうか……？

現場にて

画面中央に「Wait ！」とでるので，待っていると，そのうち1番目の倉庫が表示されます。「Round」は倉庫の番号で，「Tokkun」というのは『とっくん』の残り台数です。このとき，爆弾の進む方向が矢印で表示されています。リターン・キーでゲーム・スタートとなります。

中央やや下にいる一見カブトムシのようなのが『とっくん』です。左のほうの水色のボールが問題の爆弾で，コロコロ転がっています。これを，右のほうにある四角い穴に入れればよいのです。爆弾は倉庫内に散らばっている荷物でハネ返るので，『とっくん』を操作してうまく荷物を移動させて，爆弾を穴に落としてください。ところが,『とっくん』はまだ半人前，一度に一つしか，しかも押すだけしかできません。また，清掃用なのでパワーがなく，大きな正方形の荷物は運べません。三角形だけです。爆弾を穴に落とすと，つぎの倉庫に行けます。なお，キー操作は[8][2][4][6]が上下左右で，ギブアップは[HELP]です。

キャラクター・データ

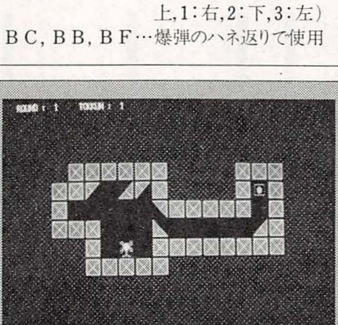
200行からはじまっているキャラクター・データは，16×16ドット分しか用意されていません。160行では，このデータを広げて表示します。そして，170行ではそれを右へ90°，180°，270°ずつ回転させて表示し，180行でGET文により配列に取り込んでいます。キャラクター・データは青赤緑の組が16――合計48あります。爆弾は16×8ですので，データの形式を変えてあります。

《第1表》主要変数表

変数	内容
D%(1299)	キャラクター・データ
CHR(17,9)	マップ記憶用
RD(4, 3)	ハネ返る方向
GX(2), GY(2)	座標データの一時記憶用
I, J	汎用
ROUND, MAX	倉庫の数
ROUND	倉庫No.
TOKKUN	『とっくん』の残り
GX, GY	穴の座標
BX, BY	爆弾の座標
X, Y	『とっくん』の座標他
VX, VY	『とっくん』の進む方向
N, IN	『とっくん』を表示するときのキャラクタNo.
CF	荷物を移動中かのカウンタ
CC	移動中の荷物の種類
BVX, BVY	爆弾の進む方向
V	爆弾の進む方向(0：上,1：右,2：下,3：左)
BC, BB, BF	爆弾のハネ返りで使用



▲《写真1》ゲーム・スタート!!かぶと虫のようなキャラが自分



▲《写真2》四角いゴールに入れるとラウンド・クリア

CHECKER FLAG

編：見た目は悪いですけどなかなかおもしろいゲームですよ。

Dr.D：まあ，PC－9801の機能をフルに使っているとは言えないがリストも短く，しかもまとまっているので，参考にしてくれたまえ。98の処理能力を生かし，爆弾の動きはけっこう速いのでアクション・ゲームの要素が加わり，一段とおもしろくなっているゾ！

★ゲーム・センターでジェミニウイングをやっていると小さい男の子が「わあ！これすごい」と言って台の上に手をだしたので怒ったら泣きだして困った。(岐阜県多治見市・石原貴哉15才)……【編：まるで某先生のようだ。】

```
10 REM   Selfish Ball    [Ball]
20 REM       For PC-9801 series
30 REM     Presented by T.Sakai
40 REM
50 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0,0,1:COLOR ,0,3:CLS 3
60 DEFINT A-Z:DIM D%(1299),CHR(17,9),RD(4,3),GX(2),GY(2):ON HELP GOSUB *HELP.:HE
LP OFF:COLOR=(3,0):ROUND.MAX=8
70 RESTORE:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 3:READ RD(I,J):NEXT:NEXT:DATA 1,3,0,2,3,2,0,1
,2,0,3,1,2,3,1,0,2,3,0,1
80 GOTO *DEF.CHR
90 '
100 *HELP.:HELP OFF:LOCATE 35,22:PRINT "Give Up !";:RETURN *OUT.2
110 *RET.WAIT:WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND:RETURN
120 *DISP:LOCATE 4,0:PRINT USING "ROUND : ##     TOKKUN : ##";ROUND,TOKKUN:RETUR
N
130 '
140 REM   ■ Define characters
150 *DEF.CHR:LOCATE 35,12:COLOR 2:PRINT "  Wait !  ";:DEF SEG=&HA200:FOR I=1990
TO 2006 STEP 2:POKE I,&H4B:NEXT:COLOR 7
160 SCREEN ,3:RESTORE *CHR.DATA:FOR I=0 TO 3:FOR Y=0 TO 15:FOR P=0 TO 2:DEF SEG=
&HA800+P*&H800+I*80+Y*5:READ A$:FOR X=0 TO 3:D=VAL("&H"+MID$(A$,X+1,1)):POKE X,(
D AND 8)*24+(D AND 4)*12+(D AND 2)*6+(D AND 1)*3:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT
170 FOR R=0 TO 2:FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15:X2=70-2*Y+R*40:FOR I=0 TO 32 STEP 1
6:D=POINT (X*2+R*40,Y+I):PSET (X2,X+I),D:PSET (X2+1,X+I),D:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT
180 FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 3:GET (X*40,Y*16)-(X*40+31,Y*16+15),D%((X+Y*4)*98):N
EXT:NEXT:GET (0,48)-(31,63),D%(1176):FOR I=1276 TO 1299 STEP 3:READ A$:D=VAL("&H
"+A$):D%(I)=D:D%(I+1)=0:D%(I+2)=D:NEXT:D%(1274)=16:D%(1275)=8:CLS 3:SCREEN ,0
190 '
200 REM   ■ Character data
210 *CHR.DATA
220 DATA 0000,0000,0c30,0000,0000,0ff0,0000,0000,0180,0000,0000,0180:'Tokkun1
230 DATA 0000,0000,3980,0000,0180,299c,0000,03c0,3bd4,03c0,0420,0ffc
240 DATA 03c0,0420,07f0,0180,0660,07f0,0180,0660,0ffc,0000,03c0,3bd4
250 DATA 0000,0000,281c,0000,0000,3800,0000,0000,0000,0000,0000,0000
260 DATA 0000,0000,0c30,0000,0000,0ff0,0000,0000,0180,0000,0000,0180:'Tokkun2
270 DATA 0000,0000,019c,0000,0180,3994,0000,03c0,2bdc,03c0,0420,3ff0
280 DATA 03c0,0420,0fe0,0180,0660,0fe0,0180,0660,3ff0,0000,03c0,2bdc
290 DATA 0000,0000,3814,0000,0000,001c,0000,0000,0000,0000,0000,0000
300 DATA ffff,ffff,0000,8000,fffe,7ffe,8000,fffc,6004,8000,fff8,5008:'Block
310 DATA 8000,fff0,4810,8000,ffe0,4420,8000,ffc0,4240,8000,ff80,4180
320 DATA 8000,ff00,4100,8000,fe00,4200,8000,fc00,4400,8000,f800,4800
330 DATA 8000,f000,5000,8000,e000,6000,8000,c000,4000,8000,8000,0000
340 DATA ffff,ffff,0000,8001,ffff,7ffe,8001,ffff,6006,8001,ffff,500a:'Block
350 DATA 8001,ffff,4812,8001,ffff,4422,8001,ffff,4242,8001,ffff,4182
360 DATA 8001,ffff,4182,8001,ffff,4242,8001,ffff,4422,8001,ffff,4812
370 DATA 8001,ffff,500a,8001,ffff,6006,8001,ffff,7ffe,ffff,ffff,0000
380 DATA 0000,c003,f00f,f81f,f81f,f00f,c003,0000           :'Ball
390 '
400 REM   ■ Game Start
410 *START:ROUND=1:TOKKUN=3
420 '
430 REM   ■ Round Data
440 *ROUND.DATA
450 DATA "#########FFF##FA(B#(##AA(#&%FFAA(F')##&A#(#(FFFA#(FF############D26523
1.
460 DATA "##FF#####(A(FFFF(F###0#((#$&A##F(#:FF#FA(A(F()A##FF##F##########E27233
0.
470 DATA "(FFFFFA#(##A##4A((#A#A:A((FAFAFA())####A(##:&@FA(FF&FF####(FF###D28251
3.
480 DATA "###(FFFA#FFF##FA#B#(#?/A(A;#/%#A(##:F&#A(;#((A#A(FFF#FFA########819324
2.
490 DATA "#FFF####(A#4F###(###(FF#(((;(#(#((#A(((A($%####A(FFA&#)A###FFFFAC38632
2.
500 DATA "##FFFFFA(FA#F#%A(##A(A#A(###4##A((##(##A(A(#$=5A#FFA##;A###FFFFAA16122
2.
510 DATA "##(FFFFA(FF####F(#(&/;;((#(A#A#(('(#)F/(($%##(#F(F#(FFAA#(FF##FAD6A522
1.
520 DATA "##FFAFFFFFA#FA#(B#)/A$&(AA##ABF(A#DCF#/(F'#####F(#'&FFFA(FFF####933371
3.
530 '
540 REM   ■ Round Start
550 *ROUND:HELP OFF:CLS 3:RESTORE *ROUND.DATA:FOR I=1 TO ROUND:READ P$:NEXT
560 SCREEN ,3:LOCATE 35,12:PRINT "ROUND :";ROUND;:P=1:FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 15
:D=ASC(MID$(P$,P,1))-35:IF X MOD 2 THEN D=D MOD 6:P=P+1 ELSE D=D¥6
570 CHR(X+1,Y+1)=D:IF D THEN PUT (X*32+64,Y*16+36),D%((D+7)*98),PSET ELSE LINE (
X*32+64,Y*16+36)-(X*32+95,Y*16+51),0,BF
580 NEXT:NEXT:PAINT (0,0),STRING$(5,0)+"0"+STRING$(5,0)+CHR$(3),3
590 FOR I=0 TO 2:GX(I)=VAL("&h"+MID$(P$,P+I*2,1))*32+64:GY(I)=VAL("&h"+MID$(P$,P
+I*2+1,1))*16+36:NEXT:V=VAL(MID$(P$,P+6,1))
600 X=GX(1):Y=GY(1):BX=GX(2)+8:BY=GY(2)+4:GX=GX(0):GY=GY(0):LINE (GX+6,GY+3)-(GX
+25,GY+12),4,B:PUT (X,Y),D%,PSET:PUT (BX,BY),D%(1274),PSET
610 IX=BX+7+(V=3)*15-(V=1)*15:IY=BY+3+(V=0)*7-(V=2)*7:LINE (IX-(V=3)*8+(V=1)*8,I
Y-(V=0)*4+(V=2)*4)-(IX,IY),4:LINE (IX,IY)-(IX+(V=0 OR V=1)*4-(V=2 OR V=3)*4,IY+(
V=1 OR V=2)*2-(V=0 OR V=3)*2),4:CLS:SCREEN ,0
620 GOSUB *DISP:LOCATE 27,22:PRINT "Hit Return Key to Start !";:GOSUB *RET.WAIT:
CLS:GOSUB *DISP:LINE (BX-8,BY-4)-(BX+23,BY+11),0,BF:PUT (BX,BY),D%(1274)
630 BVX=(V=3)*4-(V=1)*4:BVY=(V=0)*2-(V=2)*2:IN=0:N=0:CF=0:BC=2:BB=0:HELP ON
640 '
650 REM   ■ Main Routine
660 *MAIN:I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):IF X MOD 32 OR (Y-4) MOD 16 THEN 690
670 VX=(((I0 AND 16)=0)-((I0 AND 64)=0))*8:VY=-(((I1 AND 1)=0)-((I0 AND 4)=0))*4
*(VX=0):IF (VX=0)*(VY=0) THEN FOR I=1 TO 130:NEXT:GOTO 710
680 NN=-(VX=8)-(VY=4)*2-(VX=-8)*3:P=CHR((X+VX*4-64)¥32+1,(Y+VY*4-36)¥16+1):IF P
THEN P2=CHR((X+VX*8-64)¥32+1,(Y+VY*8-36)¥16+1):IF P2=0 AND P<5 THEN CF=4:CC=P:CH
R((X+VX*8-64)¥32+1,(Y+VY*8-36)¥16+1)=P ELSE VX=0:VY=0
690 IF CF THEN BEEP 1:PUT (X+VX*4,Y+VY*4),D%((CC+7)*98):BEEP 0:PUT (X+VX*5,Y+VY*
5),D%((CC+7)*98):CF=CF-1:IF CF=0 THEN CHR((X+VX-64)¥32+1,(Y+VY-36)¥16+1)=0
700 PUT (X,Y),D%(N*98+IN*392):X=X+VX:Y=Y+VY:N=NN:IN=1-IN:PUT (X,Y),D%(N*98+IN*39
2)
710 '   Ball
720 BF=0:PUT (BX,BY),D%(1274):BX=BX+BVX:BY=BY+BVY:PUT (BX,BY),D%(1274):IF BB THE
N BB=BB-1:IF BB THEN 750 ELSE 740 ELSE BC=BC-1:IF BC THEN 750
730 P=CHR((BX+BVX*4-64)¥32+1,(BY+BVY*4-36)¥16+1):IF P=0 THEN BC=8-BF:GOTO 750 EL
SE IF ABS(V-RD(P-1,V))=2 THEN BEEP 1:V=RD(P-1,V):BVX=(V=3)*4-(V=1)*4:BVY=(V=0)*2
-(V=2)*2:BC=4:BF=4:BEEP 0:GOTO 730 ELSE BP=P:BB=6-BF:GOTO 750
740 BEEP 1:V=RD(BP-1,V):BVX=(V=3)*4-(V=1)*4:BVY=(V=0)*2-(V=2)*2:BC=2:BEEP 0
750 IF ABS(X-BX+8)<20 AND ABS(Y-BY+4)<10 THEN *OUT.
760 IF BX-8=GX AND BY-4=GY THEN *NEXT.
770 GOTO *MAIN
780 '
790 REM   ■ Next Round
800 *NEXT.:HELP OFF:IN=1:FOR I=1 TO 16:IN=1-IN:FOR J=1 TO 6:BEEP IN:FOR K=0 TO 1
50:NEXT:BEEP 0:FOR K=0 TO 150:NEXT:NEXT:PUT (BX,BY),D%(1274):PUT (X,Y),D%(N*98+I
N*392),PSET:NEXT:FOR I!=6 TO 0 STEP -.5:CIRCLE (BX+8,BY+4),I!,0:FOR J=1 TO 700:N
EXT:NEXT
810 ROUND=ROUND+1:IF ROUND=<ROUND.MAX THEN LOCATE 28,22:PRINT "Very Good ... Try
 Next.";:FOR I=1 TO 15000:NEXT:GOTO *ROUND ELSE LOCATE 16,23:PRINT "Congratulati
ons ... You Completed Your Mission !";:GOTO *REPLAY
820 '
830 REM   ■ Out
840 *OUT.:HELP OFF:LOCATE 37,22:PRINT "Ouch !";
850 *OUT.2:FOR I=0 TO 100:BEEP 1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP 0:FOR J=0 TO 20:NEXT:NE
XT:FOR I=1 TO 13000:NEXT:TOKKUN=TOKKUN-1:GOSUB *DISP:IF TOKKUN THEN *ROUND
860 '
870 REM   ■ Game Over
880 *OVER.:FOR I=0 TO 100:BEEP 1:FOR J=0 TO 30:NEXT:BEEP 0:FOR J=0 TO 30:NEXT:NE
XT:LOCATE 30,23:PRINT "G a m e   O v e r  !";
890 *REPLAY:LOCATE 68,24:PRINT "Replay ?";:GOSUB *RET.WAIT:GOTO *START
900 '
910 END
```

★ＰＣシリーズは斉藤由貴，ＡＶ40ＥＸでは南野陽子がコマーシャルをしているが私のパソコンは山田邦子がコマーシャルをしていた。（静岡県磐田郡・ＭＸ－10・15才）……【影：ゴリラがでていたキングコングもお忘れなく。】

S1用

カレーの道(みち)



森岡　伸夫

□STORY

少年ナムルは，カレーの道を極めるために6段階の試練を受けることにした。

さて，ナムルの運命やいかに。

□GAME

甘口から激辛までの6段階（さらに各段階は二つにわかれている）をクリアするのが目的です。

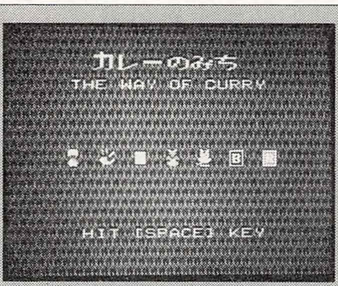
遊びかたですが，テンキーでナムルを操作し画面中に隠されているカレーをすべて食べてください。カレーは，となりあう色のちがうブロックを合わせれば出現します（他のアイテムがでるときもある）。

ブロックは一つ押せば色が変わります。また，ブロックで敵をワープさせられますが，このときブロックの色は変わりません。

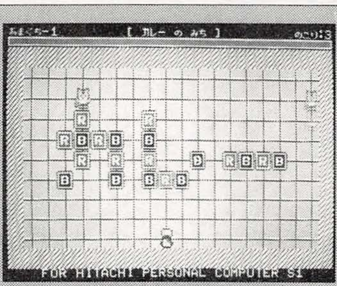
アイテムには，水と悪魔の人形があり，水は画面上部にでている辛さの耐久メータの値をさげてくれます（メータがフルになると1ミスになります）。

CHECKER FLAG

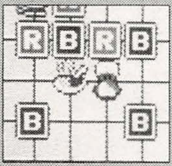
Dr.D：ずいぶん，ごぶさたしていたではないか，森岡くん。
編：相変わらず，センスのいいゲームを作ってきますね。
Dr.D：ふむ。ゲーム内容は，まあそれほど目新しいといった感じはしないが，ストーリーといいゲーム設定といいさすがだな。
編：キャラクターもかわいいですし，プログラムも短めだし，言うことないですね。
Dr.D：ところで，この悪魔の人形だが，牛に見えるが……。どうも気になるわい。



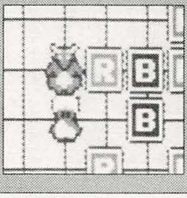
▲《写真1》タイトル画面。キャラクターもいいねー



▲《写真2》甘口1面。画面中に隠されたカレーを食べるのが目的

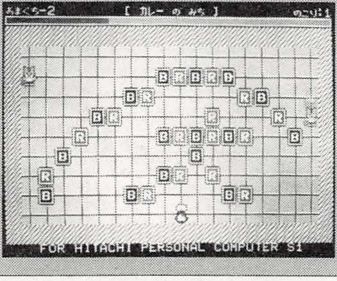


◀《写真3》カレーはブロックを合わせると現れる。うまそ〜



▶《写真4》おっと，悪魔の人形が現れることもあるから注意

▼《写真5》甘口2面。激辛まではまだまだ試練が待っているぞ

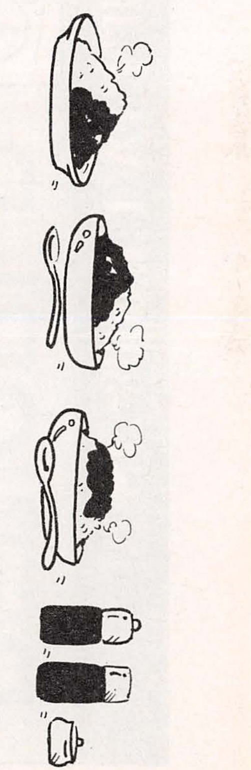


カレーの道のプログラム・リスト

```
1000 '------------ THE WAY OF CURRY (S1) By N.Morioka ------
1010 GOSUB 2340:GOSUB 2010
1020 GOSUB 1740
1030 X=18:Y=20:XX=X:YY=Y:PUT@C(X,Y),NM:POKE KY,4
1040 GOTO1050
1050 '------------------------------------ MAIN LOOP ------
1060 K=PEEK(KY):IF K=&HBC THEN 1630
1070 XD=(K=&HB7)-(K=&HBE):YD=(K=&HBD)-(K=&HCD)
1080 IF XD OR YD THEN XX=X+XD:YY=Y+YD:P=SCREEN(XX,YY) ELSE 1120
1090 IF P()&H20 AND P()&H60 THEN 1230
1100 FOR I=0 TO 25:NEXT
1110 PUT@C(XX,YY),NM:PUT@C(X,Y),CL:X=XX:Y=YY
1120 K=PEEK(KY):M=RND*1:TX=EX(M):TY=EY(M):GOSUB 1150
1130 GOTO 1060
1140 '---------------------------------- TORASAN MOVE ------
1150 IF EN(M)()0 THEN EN(M)=EN(M)-1:GOTO 1180
1160 PX=SGN(X-TX):PY=SGN(Y-TY):EN(M)=RND*3
1170 IF RND).4 THEN PX=0 ELSE PY=0
1180 TTX=TX+PX+PX:TTY=TY+PY+PY:P=SCREEN(TTX,TTY)
1190 IF P)&H5F AND P(&H64 THEN 1460
```

★3年ぶりにベーマガを読んだ。すっかり時代にとりのこされてしまったと思う私です。影さん助けてくれー。
（神奈川県藤沢市・**中村俊夫17才**）……**【影**：私に助けを求めるとはいい度胸だ。どっからでもこい。**編**：？**】**

悪魔の人形のほうは，ぶつかるとミスになるので十分気を付けてください。
むずかしいでしょうが，コンティニューもあるので(ヒント：BELL)，エンディング目指してガンバルのだぞ！



```
1200 IF P=&H20 THEN EX(M)=TTX:EY(M)=TTY:PUT@C(TX,TY),CL ELSE TTX=TX:TTY=TY
1210 PUT@C(TTX,TTY),TG
1220 RETURN
1230 '____________________________________________ NAMUL MOVE & PUSH _____
1240 IF P=&H7C THEN 1120 ELSE IF P(&H6C THEN 1400
1250 IF P(&H74 OR P=&H6C THEN 1460
1260 XP=XX+XD+XD:YP=YY+YD+YD:Q=SCREEN(XP,YP)
1270 IF Q=&H7C OR Q)&H60 AND Q(&H6C OR P=Q THEN 1120
1280 IF Q=&H70 THEN 1330
1290 IF P=&H78 OR Q=&H6C THEN PUT@C(XP,YP),BX1 ELSE PUT@C(XP,YP),BX2
1300 PUT@C(XX,YY),NM:PUT@C(X,Y),CL:X=XX:Y=YY:PLAY "O2L64BDD#"
1310 IF Q)&H73 THEN 1370 ELSE 1120
1320 '_______________________________________________ TORASAN WARP _____
1330 WX=2+INT(RND*16)*2:WY=4+INT(RND*6)*2
1340 IF SCREEN(WX,WY)()&H20 THEN 1330
1350 I=1:WP=0:WHILE WP=0:WP=-(EX(I-1)=XP AND EY(I-1)=YP)*I:I=I+1:WEND:WP=WP-1
1360 PUT@C(WX,WY),TG:EX(WP)=WX:EY(WP)=WY:P=(P()&H78)*-&H78:GOTO 1290
1370 '________________________________________________________ ITEM _____
1380 J=&H64+IT(GT)*4:GT=GT+1:FOR I=1 TO 4:HN(I)=&H6700+J+I-1:NEXT
1390 PUT@C(XP,YP),HN:PLAY "O7L32CBCBAFG":GOTO 1120
1400 G=(P-&H64)¥4:ON G+1 GOSUB 1420,1440,1450
1410 IF DS THEN 1460 ELSE Q=0:GOTO 1300
1420 KL=KL+16*(INT(RND*(SHU¥10))+1):CR=CR-1:DS=KL)318:KL=KL+(KL)318)*(KL-318)
1430 IF CR THEN LINE(2,9)-(KL+KL,13),,2,BF:RETURN ELSE 1580
1440 KL=KL-36:KL=KL-(KL(2)*(2-KL):LINE(637,9)-(KL+KL+1,13),,1,BF:RETURN
1450 RETURN
1460 '________________________________________________________ MISS _____
1470 KL=0:LF=LF-1:IF LF(0 THEN 1500
1480 PLAY "MFMNL2O3CR16L2CL4CC L8EDL2C"
1490 GOTO 1020
1500 '___________________________________________________ GAME OVER _____
1510 PLAY "MLO7L8GR8L2CL1EL4E L4FL2EL1D R8L8EDL1CL2C R8L8FL1CL2C
1520 CLS:FORI=0 TO 1:SYMBOL(30+I*3,50),"GAME OVER",8,15,,OR:NEXT
1530 COLOR 5:LOCATE 7,22:PRINT "ﾂﾞｽﾞｹﾏｽｶ? [Y/N]":POKE KY,&H44:COLOR ,,1
1540 G=0:WHILE G(1:G=INSTR(" YNynﾝﾐ±X"+CHR$(7),INKEY$)-1:WEND:CLS
1550 LF=3:SC=0:IF G=9 THEN 1020
1560 IF G MOD 2=0 THEN 1640
1570 SHU=11:MEN=1:GOTO 1020
1580 '_______________________________________________________ CLEAR _____
1590 IF MEN=12 THEN 1650
1600 MEN=MEN+1:PLAY "MFMLO7L4EL8DCFR32L4AL8GEAR32MSAAAAEDC"
1610 IF SHU MOD 10=1 THEN SHU=SHU+1 ELSE SHU=SHU+9
1620 GOSUB 1820:GOTO 1030
1630 '_____________________________________________________ ESC KEY _____
1640 COLOR 7:POKE KY,&H44:END
1650 '______________________________________________________ ENDING _____
1660 FOR I=0 TO 1500:NEXT I:CLS:PUT@C(19,2),NM:COLOR 7
1670 RESTORE 2640:FOR I=1 TO 16:READ A$:LOCATE 10*-(I()7),I+4
1680 FOR J=1 TO LEN(A$):PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,J,1))+1);:FOR K=1 TO 200:NEXT K,J
,I
1690 PL$="T140MFMLO7":A$="CEGE":A2$=A$+A$:A4$=A2$+A2$:PLAY PL$,PL$
1700 P1$="V15L2EGGCEGGEL4EDCEDDL1CC":P2$="V7L8"+A4$+A4$+A4$+A4$+"V6"+A2$
1710 P2$=P2$+"V5"+A2$+"V4"+A2$+"V3"+A2$+"V2"+A2$+"V1"+A2$
1720 PLAY P1$,P2$:COLOR 5:LOCATE 36,23:PRINT "Fin";
1730 POKE KY,&H44:GOTO 1730
1740 '_______________________________________________________ FIELD _____
1750 LOCATE 0,2:FOR I=3 TO 24:PRINT STRING$(40,CHR$(&H7C));:NEXT
1760 LINE(18,32)-(623,176),,7,BF,&HAAAA
1770 FOR I=1 TO 0 STEP -1:JJ=I*7
1780 FOR J=16 TO 623 STEP 32:LINE(J,176)-(J+I+1,32),,JJ,BF:NEXT J
1790 FOR J=40 TO 176 STEP 16:LINE(623,J-I)-(32,J-I),,JJ,BF:NEXT J
1800 NEXT I
1810 LINE(0,8)-(639,14),,7,BF:LINE(2,9)-(637,13),,1,BF
1820 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT RD$(SHU¥10);"-";MID$(STR$(SHU MOD 10),2);CHR$(5)
1830 LOCATE 14,0:PRINT "[ ｶﾚｰ ♥ ﾒﾄﾞ ]";SPC(9);"♥ﾚ+:"MID$(STR$(LF),2);:COLOR ,,1
1840 LOCATE 0,4:FOR I=3 TO 20:PRINT CHR$(&H1C);CHR$(&H1C);STRING$(36," "):NEXT
1850 LOCATE 4,24:PRINT "FOR HITACHI PERSONAL COMPUTER S1";
1860 ON MEN GOSUB 2220,2230,2240,2250,2260,2270,2280,2290,2300,2310,2320,2330
1870 FY=6:TR=0:FL=128:FP=1:READ F$
1880 FOR I=1 TO 7:READ A$:FOR J=0 TO 1:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
1890 FX=J*16+4:L=128:WHILE L)0
1900  IF (L AND A)=0 THEN 1930 ELSE FF=VAL("&H"+MID$(F$,(FP-1)*2+1,2)) AND FL
1910  IF FF THEN PUT@C(FX,FY),BX1 ELSE PUT@C(FX,FY),BX2
1920  FL=FL¥2:TR=TR+1:IF FL=0 THEN FL=128:FP=FP+1
1930  FX=FX+2:L=L¥2:WEND:NEXT J:FY=FY+2:NEXT I
1940 TR=TR¥2:CR=TR-2*(SHU¥10):GT=1
1950 FOR I=1 TO TR:IT(I)=-(I)CR):NEXT I
1960 FOR I=1 TO RND*(M+1):IT(I)=2:CR=CR-1:NEXT I
1970 FOR I=1 TO TR:SWAP IT(RND*TR+1),IT(RND*TR+1):NEXT
1980 EX(0)=2:EY(0)=4:EX(1)=36:EY(1)=4:EX(2)=18:EY(2)=4
1990 FOR I=0 TO 1:PUT@C(EX(I),EY(I)),TG:EN(I)=3:NEXT
2000 RETURN
2010 '_________________________________________________________ INITIALIZE ____
2020 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/3:SCREEN 1,,0:COLOR 7:WIDTH40:PLAY "T200"
2030 PALETTE:PALETTE 3,0
2040 DIM G(255),NM(4),TG(4),BX1(4),BX2(4),CL(4),HN(4),IT(50),RD$(6)
2050 KY=-32:FOR I=0 TO 255:G(I)=0:NEXT:HN(0)=&H202
2060 FOR I=1 TO 6:READ RD$(I):NEXT I
2070 LF=3:SHU=11:MEN=1:KL=0
2080 '_________________________________________________________ TITLE _____
2090 CLS:LINE(0,0)-(639,199),,2,BF,&HA458:LINE-(0,0),,2,BF,&HA158
2100 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(160+I,18+I),"ｶﾚｰ♥ﾒﾄﾞ",6,2,(I=2)*-6,PSET
2110  SYMBOL(120+I,40+I),"THE WAY OF CURRY",3,1,(I=2)*-6,PSET
2120  SYMBOL(140+I,160+I),"HIT [SPACE] KEY",3,1,(I=2)*-6,PSET:NEXT
2130 WIDTH40:COLOR ,,1
2140 FOR I=0 TO 6:LOCATE 7+I*4,12:J=96+I*4:PRINT CHR$(J);CHR$(J+1)
2150  LOCATE 7+I*4,13:PRINT CHR$(J+2);CHR$(J+3):NEXT:PRINT SPC(80)
2160 GET@C( 7,12)-( 8,13),NM :GET@C(23,12)-(24,13),TG
2170 GET@C(27,12)-(28,13),BX1:GET@C(31,12)-(32,13),BX2
2180 GET@C( 0,14)-( 1,15),CL
2190 WHILE INKEY$()" ":WEND:CLS:RETURN
2200 '____________________________________________________ IG & DATA _____
2210 DATA ﾃﾍﾞﾄﾞ,BB|ﾎﾟ,ﾄ■ﾄ|ﾎﾟ,|ﾎﾟﾄﾞ,ー|ﾎﾟ,ﾞ ||ﾎﾟ
2220 RESTORE2220:RETURN:DATA 162BD0          ,0000,2200,7A00,2A5E,4B80,0000,0000
2230 RESTORE2230:RETURN:DATA ACC2AE9A        ,01F0,060C,1822,21F9,4040,81A0,861B
2240 RESTORE2240:RETURN:DATA FF7EFCFC3F80    ,0000,EAE1,AAA1,AAA5,CAAF,AEA4,0000
2250 RESTORE2250:RETURN:DATA FFFFFF          ,755C,75D4,449C,0000,3AAE,3AEA,224E
2260 RESTORE2260:RETURN:DATA                 ,0000,9941,B536,FF1C,BD36,9941,0000
2270 RESTORE2270:RETURN:DATA 20C1C24C21      ,0D1C,1C8B,3C8E,2F0A,0C0A,0A0A,3102
2280 RESTORE2280:RETURN:DATA E6FBEF3F9C      ,4A0C,A008,940E,071E,053F,05BF,0000
2290 RESTORE2290:RETURN:DATA 0004            ,0000,770E,540E,576E,5102,770E,0000
2300 RESTORE2300:RETURN:DATA FFFBC0000       ,3E10,2010,3C10,2438,3C28,2044,3E44
2310 RESTORE2310:RETURN:DATA 30F34C3CC0      ,C003,D81B,1818,0180,1818,D81B,C003
2320 RESTORE2320:RETURN:DATA00044000080001F8,7FB6,41BE,40B6,40B6,40BE,7FB6,7FBE
2330 RESTORE2330:RETURN:DATA FFFEFFFF        ,0000,7C00,7C00,7C08,7C00,7C00,0000
2340 IG$(  96 )="070F1F1F1F1F0F0F","00070F0F0F080000","070F1F1F1F180909"
2350 IG$(  97 )="F0FC7CFCFCFCF8F8","00F078F878080000","F0FCFCFC7C0C4848"
2360 IG$(  98 )="070F1F3F3F1F0F07","0003070707070000","040B1727271F0807"
2370 IG$(  99 )="F0F8FCFEFEFCF8F0","000080E0F0F00000","100884E2F2FC88F0"
2380 IG$( 100 )="03391D391C001F7F","0110091008000015","03391D391C001F7F"
2390 IG$( 101 )="80C086C99126CCFE","008000860E183000","80C086CF9F3EFCAA"
2400 IG$( 102 )="FFFF7F3F1F070000","2A753A1F07000000","FFFF7E3F1F070000"
2410 IG$( 103 )="FFFFFEFCF8E00000","02020CF8E0000000","57AB5EFCF8E00000"
2420 IG$( 104 )="00003F3030303030","0000001F1F1F1F1F","00003F3F3F3F3F35"
2430 IG$( 105 )="0000FC0C2C2C0C0C","000000F8F8F8F8F8","0000FCFCFCFCFC5C"
2440 IG$( 106 )="303030383F1F0000","1F1F1F1F1F000000","3A353A3D3F1F0000"
2450 IG$( 107 )="0C0C0C1CFCF80000","F8F8F8F8F8000000","AC5CAC5CFCF80000"
2460 IG$( 108 )="183F1F0F1D1F3F7F","00180E0002000000","18271008121C2442"
2470 IG$( 109 )="18FCF8F0B8F8FCFE","0018700040000000","18E4081048382442"
2480 IG$( 110 )="FFFF7E7C7C7E3F0F","0001030707010000","8190794343413009"
2490 IG$( 111 )="FFFF7E3E3E7EFCF0","0080C0E0E0800000","81099EC2C2820C90"
2500 IG$( 112 )="1C1F1F0F1F1F1F3F","000C0F060F0D0D06","1C13100910121632E"
2510 IG$( 113 )="1CFCFCF8FCFCFCFE","0018783078D8D830","1CE484C88424343E"
2520 IG$( 114 )="7F7F3F9FFFFF700F","373F1F0798600F00","4841239B629A7F0F"
2530 IG$( 115 )="FFFFFEFCF8F88478","F6FEFCF000007800","09C1E2ECA8A8FC78"
2540 IG$( 116 )="007FFFFFFFFFFFFF","00007F40404F4C4C","007FFFFFFFFFFFFF"
2550 IG$( 117 )="00FCFEFEFEFEFEFE","0000FC0404C46464","00FCFEFEFEFEFEFE"
2560 IG$( 118 )="FFFFFFFFFFFFFF7F","4F4C4C4F40407F00","FFFFFFFFFFFFFF7F"
2570 IG$( 119 )="FEFEFEFEFEFEFEFC","C46464C40404FC00","FEFEFEFEFEFEFEFC"
2580 IG$( 120 )="007FFFFFFFFFFFFF","00007F40404F4C4C","007FFFC0C0CFCCCC"
2590 IG$( 121 )="00FCFEFEFEFEFEFE","0000FC0404C46464","00FCFE0606C66666"
2600 IG$( 122 )="FFFFFFFFFFFFFF7F","4F4D4C4C40407F00","CFCDCCCCC0C0FF7F"
2610 IG$( 123 )="FEFEFEFEFEFEFEFC","C484C4E40404FC00","C686C6E60606FEFC"
2620 IG$( 124 )="FFFFFFFFFFFFFFFF","3366CC993366CC99","3366CC993366CC99"
2630 RETURN
2640 DATA _ｵﾁｷｲ▲_ﾞﾄｰｲﾞﾚﾉｷﾝﾞﾟﾃ,_,_
2650 DATA ｵﾝｲｷﾝﾉ_ﾒﾉﾝｰﾞ一■ﾟｷﾝﾉー_),_,_
2660 DATA Zｵﾙｯﾁ●ｸﾝｯﾐﾟﾝﾉﾙﾞ◢ﾃｲﾝ■_一分円▲ﾞ ｷﾍﾟﾁｷﾝﾉーﾝﾊ､､,_,_,_
2670 DATA _ﾞｲｷﾝ♥ﾞﾉﾟ_ﾞｰｰﾞﾉﾞ■ｲﾃ,_,_,_,_
2680 DATA ____ｵﾙｯ時ﾎﾟ_ﾉﾓｻ●Oｲｰﾝ_ﾉ|◢_ﾞﾄ▮_時ﾎﾟ
```

★いやー，読者を１人増やした後のＯＦは気持ちいーなー。（千葉県八千代市・**しおばかドラゴン12才**）……【**影**：何の証拠もないのにどうどうとここに載ってるってのがどうも。もう１人増やして証拠をもってきんしゃい。】

SC-3000(LEVEL III)用

デュールド
DEWORLD



ICCHAM

◆STORY

ここは，「エスシーセガ」という小王国である……。

この平和な王国より，はるか離れたところに「デュールド」という，国全体が霧でおおわれた世界があった。その国の支配者は，聖神，「デューザレス」である。

彼は霧の神であるため，絶えず体から霧を放出していた。そのため，霧は広まり，エスシーセガまで届くようになったのである。霧は空をおおいつくし，人々は困り果て，やがて，彼のことを邪神と呼ぶようになった。

そのことが，彼の耳に入ったのであろう。彼は怒り，霧をこれまでよりも大量に放出するようになった。

そこで，エスシーセガの国王は，国一番の剣士である，あなたを呼びだし，話をはじめた。「おお，よくきてくれた。突然ではあるが，そなたに頼みがあるのじゃ」――王とあなたとの話は続いた。

そして，あなたが立ち去ろうとすると，王は，あなたを引き止め，こう言った。「まちなさい，この『女神の守り』をもっていくがよい。これがあれば，天罰を受けることはあるまい」――しかし，王が渡したのは，交通安全のお守りだった……。

《第1表》SHOPに売っているもの

1BATTLE AX…STR＝5
2GRADIUS………STR＝8
3SIDE ARMS…STR＝10
4EXCALIBUR…STR＝20
5DRINK……………H. P＋10
※品物の横の番号のキーを押せば，その品物が買えます。

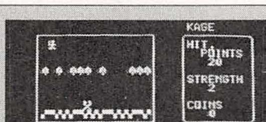
◆では，GAMEをしよう

MNで左右に移動，Xでソードビームを発射します。それから，敵の当たり判定は敵キャラの一番左にしかないので，そこ以外は当ててもムダです。

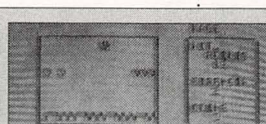
敵を倒すと，SHOPシーンになります(**第1表**)。所持金の範囲で買いたい品物を買ってください。ちなみに，SHOPからでるときは，スペース・



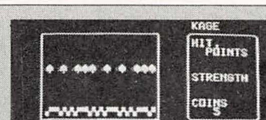
▲《写真1》タイトル画面。Sキーでスタート！



▲《写真2》左上が戦闘画面上が自分で下が敵だぞ



▲《写真3》敵を倒すと画面がゆれフラッシュする



▲《写真4》するとハイ，これがSHOPシーンだ

DEWORLDのプログラム・リスト

```
10 REM▼▼▼▼▼▼▼▼ DEWORLD ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
20 REM▼▼▼▼ BY.GREAT.ICCHAM ▼▼▼▼▼▼▼▼▼
30 REM▼▼▼▼▼ 1986.1987 (C)ICCHAM ▼▼▼
40 REM▼▼▼▼ SEGA SC-3000H.L3 ▼▼▼▼▼▼▼
50 REM▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
60 REM▼▼▼▼▼▼▼▼ PATTERN ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
70 RESTORE 90
80 FORA=97TO120:READA$:PATTERNC#A,A$:N
EXTA
90 DATA 3030FFFFCFCFFFCF,B8B890FFB4306
8EF,CFCF84CF30304884,4F5F3FA0C0C0A010
100 DATA C8E8F0140F0F1420,FFFFFFFFFFC4
C4FF,000000C0F0B8BFFF,0000000F3F74F4FF
110 DATA 60E044F4EFE4B0B8,2060202F3820
242F,08884898E888C8E0,040F08483F0F1838
120 DATA 088808D88880C0E0,808F80DF880F
1838,40C040FFF8E8E0F0,2020243F2F28200F
130 DATA 8000C000F00080C0,040F9F4F3F0F
0F1F,000010080888D870,80E08070FFFF64E0
140 DATA0F0F3F7FFFFF60E0,1060F01F04000
000,90888F842F6F6000,2040C080D0D81800
150 PATTERNC#237,"20202020A8702020"
160 PATTERNC#238,"10386F546F541010"
170 PATTERNC#239,"103838282838 6F7F"
180 PATTERNC#240,"18FF5FA0E040E0F0"
190 PATTERNC#241,"60FFE8141F081F3F"
200 REM▼▼▼▼▼▼▼▼▼ TITLE ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
210 CLS:COLOR7,1:Z=0
220 CURSOR11,12:PRINT"SEGA.SC-3000H"
230 CURSOR15,11:PRINT"vuts"
240 FORD=0TO130:COLOR15:COLOR8:COLOR7
250 NEXT D:CLS:COLOR1
260 PRINT"[graphics]"
270 PRINT"[graphics]"
280 PRINT"[graphics]"
290 PRINT"[graphics]"
300 PRINT"[graphics]"
310 PRINT"[graphics]"
320 PRINT"[graphics]"
330 PRINT"[graphics]"
340 PRINT"[graphics]"
350 PRINT"[graphics]"
360 PRINT"[graphics]"
370 PRINT"[graphics]"
380 PRINT"[graphics]"
390 PRINT"[graphics]"
400 COLOR4,1:GOSUB 450
410 COLOR5:GOSUB 450
420 COLOR7:GOSUB 450
430 COLOR7:GOSUB450
440 GOTO 460
450 FORD=0TO90:NEXT D:RETURN
```

★OFコーナーに載れたおかげで学校の有名人になれた。ありがとう。(佐賀県西松浦郡・北浜晶一15才)……【影：本当に感謝しているのなら，正露まんじゅうを送ってくるとか…。編：ジョークです。気にしないでね。】

キーを押してください。

H．Pがマイナスになるか，所持金がマイナスになると，ゲーム・オーバーです。

参考

蒼き流星ＳＰＴレイズナーのオープニング。

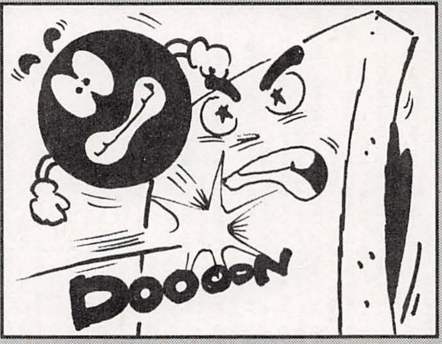
```
460 CURSOR7,21:PRINT"1986,1987 (C)ICCH
AM"
470 DC=12:QA=3:QB=-3
480 CURSOR11,17:PRINT"PUSH [S]KEY"
490 GOTO 530
500 REM▼▼▼▼▼▼▼▼ MUSIC ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
510 G$=INKEY$:IFG$="S"THEN GOTO670
520 RETURN
530 DIM H(58)
540 FOR DA=0TO54
550 READ H(I)
560 IF H(I)=393 THEN GOTO650
570 FORDG=15TO 8STEPQB:SOUND3,H(I)-1,D
G:NEXT DG
580 FORDE= 8TO12STEPQA
590 SOUND1,H(I),DE:NEXT DE
600 GOSUB 510
610 NEXT DA
620 DATA 523,523,587,659,659,587,587,5
23,523,587,587,659,587,587,393,393,587
,587,587,587,587,393,659,587,587,523,5
23,393,393,393,393,523,523,523,523,523
,393,587,523,523,494,494,393,494,523,5
23,587,587,659,659,393,393,393,393,393
,393,393
630 IF Z=1 THEN GOSUB 1940:GOSUB 1940:
ERASE H:RESTORE620:GOTO 210
640 RESTORE620:ERASE H:GOTO 530
650 FORDD=10TO0STEP-5:SOUND4,0,DD:FOR
DX=0TO5:NEXT DX:NEXTDD:GOTO 610
660 REM▼▼▼▼▼▼ INPUT.NAME ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
670 SOUND0:CLS:COLOR14,1
680 CURSOR3,12:INPUT"hqINPUT.YOUR NAME
 ";J$:J$=LEFT$(J$,5)
690 FOR K=35TO0 STEP-1
700 CURSOR K,12:PRINT"b "
710 FOR DB=0TO20:NEXT DB
720 NEXT K
730 REM▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼ STAGE ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
740 FR=0:AD=20:AE= 2:AF=0:P$="."
750 CLS:X=6:Y=2:BX=12:BY=9:COLOR14,1
760 FR=FR+1:GOSUB 1630
770 CURSOR13,10:PRINT"STAGE";FR
780 IF FR=28 THEN COLOR4,1
790 CURSOR15,15:PRINT K$
800 FORDG=2047TO3197STEP40
810 FORDH=15TO7STEP-2:SOUND1,DG,DH:NEX
TDH
820 NEXT DG:CLS:SOUND0
830 REM▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼ BATTLE ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
840 CURSOR26,0:PRINTJ$
850 CURSOR5,1:PRINT"┌──────────────
─────────┐"
860 FORAJ=2TO10:CURSOR5,AJ:PRINT"|
  |      |      |":NEXT AJ
870 CURSOR5,11:PRINT"└──────────────
─────────┘"
880 CURSOR3,13:PRINT"┌──────────────
──┐ ┌──────────┐"
890 CURSOR3,21:PRINT"└──────────────
──┘ └──────────┘"
900 FORAK=14TO20:CURSOR3,AK:PRINT"|
     | |             |"
910 NEXT AK
920 CURSOR5,10 : PRINT"|▀▄▀▄▀▄▀▄▀▄▀▄▀▄
▞"
930 CURSOR5,5 : PRINT"|月 月 月月月 月 月 月月月
"
940 CURSOR26,14:PRINT"  THE"
950 CURSOR26,16:PRINT" STORY "
960 CURSOR26,18:PRINT"  O F "
970 CURSOR26,20:PRINT"DEWORLD"
980 CURSOR26,2:PRINT"HIT.":CURSOR28,3:
PRINT"POINTS"
990 CURSOR26,6:PRINT"STRENGTH"
1000 CURSOR26,9:PRINT"COINS"
1010 IF NI=1 THEN GOTO 1460
1020 REM▼▼▼▼▼▼▼▼ BATTLING ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
1030 FOR DM=15TO6STEP-9:NI=0
1040 SOUND1,2222,DM:NEXT DM
1050 CURSOR28,4:PRINT AD
1060 IF FR=28 THEN COLOR6,1
1070 CURSOR28,7:PRINT AE
1080 CURSOR28,10:PRINT AF
1090 CURSOR6,12:PRINT BG
1100 IF INKEY$="X"THEN FOR Z=3TO9:CURS
ORX+1,Z:PRINT P$:SOUND4,1,14:CURSORX+1
,Z:PRINT" ":NEXTZ:SOUND0:IF X+1=BX+1 T
HEN BG=BG-AE:COLOR1,7:COLOR14,1
1110 IF INKEY$="M"ANDX<20THEN X=X+1
1120 IF INKEY$="N"ANDX>6 THEN X=X-1
1130 CURSORX,Y:PRINT" b "
1140 IF BG<0AND FR=28 THEN GOTO 1920
1150 IF AD<0 OR AF<0THEN GOTO 1280
1160 IF BG<0 THEN GOTO 1400
1170 REM▼▼▼▼▼▼▼ MONSTERS PRINT ▼▼▼▼▼▼
1180 GOSUB 1340
1190 IF FR=28 THEN BY=7
1200 CURSORBX,BY:PRINT FG$
1210 IF FR=28 THEN GOSUB 1240
1220 GOTO 1030
1230 REM▼▼▼▼▼▼▼ DEWZALES ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
1240 CURSORBX-1,8:PRINT" 年水火月 "
1250 CURSORBX,9:PRINT" 日日 "
1260 RETURN
1270 REM▼▼▼▼▼▼▼ GAME OVER ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
1280 FOR NA=0TO50:COLOR7,8:COLOR1,10:N
EXT NA:COLOR1,1:FORNB=0TO200:NEXTNB
1290 CLS:COLOR7,1:CURSOR3,5:PRINT"....
..ﾀﾀｶｲﾊ ｵﾜｯﾀ...":CURSOR3,7:PRINT"DEWZA
LESﾗﾀｵｽﾀﾒﾆ ﾀﾋﾞﾀﾞｯﾀ ";J$;" ﾊ":CURSOR3,9
:PRINT"ﾑｻﾞﾝﾆﾓ ﾃｷﾆ ﾔｯｻﾞｷﾆｻﾚﾀ...":CURSOR
3,11:PRINT" ｷﾐﾉ ｼﾀｲﾊ ｸﾝｾｲﾆ ｻﾚ ﾐｯｶｺﾞﾆ D
EWZALESﾆ ｹﾝｼﾞｮｳｻﾚﾙ ﾖﾃｲﾀﾞ..."
1300 CURSOR3,14:PRINT"ｾｲﾛﾝ ﾊｶ ﾅﾄﾞ ﾂｸﾗﾚ
ｽﾞﾆ......"
1310 FOR NC=15TO0STEP-1:FOR ND=NCTO0ST
EP-1
1320 SOUND1,3333,ND:FOR NE=0TO30:NEXTN
E:NEXTND:NEXTNC:RESTORE620:ERASE H:GOT
O 210
1330 REM▼▼▼▼▼▼▼ MONSTERS MOVE ▼▼▼▼▼▼▼
1340 M=INT(RND(1)*3)+1
1350 IF M=1 AND BX<20 THEN BX=BX+1
1360 IF M=2 AND BX>6 THEN BX=BX-1
1370 IF M=3 THEN FORBZ=8TO2 STEP-1:CUR
SORBX+1,BZ:PRINT"|":SOUND4,2,14:CURSOR
BX+1,BZ:PRINT" ":NEXTBZ:SOUND0:IF BX+1
=X+1THEN AD=AD-BF:COLOR1,8:COLOR14,1
1380 RETURN
1390 REM▼▼▼▼▼▼▼ MONSTERS DEAD ▼▼▼▼▼▼▼
1400 FORNF=0TO10:CURSORBX,BY:PRINT FG$
:CURSORBX,BY:PRINT"      ":FORNG=15TO0S
TEP-1:SOUND4,2,NG:COLOR7:COLOR1,6:NEXT
NG:NEXT NF:AF=AF+(FR*5):GOTO 1420
1410 REM▼▼▼▼▼▼▼▼▼ SHOP ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
1420 CLS:COLOR15,1
1430 CURSOR16,12:PRINT"SHOP"
1440 FOR NH=0TO50:NEXT NH:CLS:NI=1
1450 GOTO 830
1460 CURSOR6,14:PRINT"ﾅﾆｦ ｶｲﾏｽｶ?"
1470 COLOR15,1
1480 CURSOR4,15:PRINT"1BATTLE.AX 36$"
1490 CURSOR4,16:PRINT"2GRADIUS 98$"
1500 CURSOR4,17: PRINT"3SIDE.ARMS 256$
"
1510 CURSOR4,18: PRINT"4EXCALIBUR 415$
"
1520 CURSOR4,19:PRINT"5DRINK 10$"
1530 G$=INKEY$
1540 CURSOR28,10:PRINT AF
1550 IF G$="1"THEN AF=AF-36:AE=5:BEEP:
P$="""
1560 IF G$="2"THEN AF=AF-98:AE=8:BEEP:
P$="¦"
1570 IFG$="3"THENAF=AF-256:AE=10:BEEP:
P$="|"
1580 IFG$="4"THENAF=AF-415:AE=20:BEEP:
P$="▮"
1590 IF G$="5"THEN AF=AF-10:AD=AD+10:B
EEP
1600 IF G$=" " THEN CURSOR4,19:PRINT"ｱ
ﾘｶﾞﾄｳｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀｧ♥":FOR NJ=0 TO 200:NEXT
NJ:NI=0:GOTO 750
1610 GOTO 1530
1620 REM▼▼▼▼▼▼▼ MONSTERS DATA ▼▼▼▼▼▼▼
1630 IF FR=1 THEN K$="BEE":FG$=" c ":B
G=8:BF=2
1640 IF FR=2 THEN K$="BIG.BEE":FG$=" e
d ":BG=15:BF=3
1650 IF FR=3 THEN K$="SLIME":FG$=" hq
":BG=21:BF=5
1660 IF FR=4 THEN K$="STONE":FG$=" ff
":BG=31:BF=3
1670 IF FR=5 THEN K$="SERPENT":FG$=" v
s ":BG=25:BF=7
1680 IF FR=6 THEN K$="TITAN":FG$=" pi
":BG=42:BF=9
1690 IF FR=7 THEN K$="BOM.BEE":FG$=" e
ad ":BG=46:BF=8
1700 IF FR=8 THEN K$="SIVER.KNIGHT":FG
$=" ji ":BG=57:BF=12
1710 IF FR=9 THEN K$="BARBARIAN":FG$="
 li ":BG=66:BF=13
1720 IF FR=10 THEN K$="EMUD":FG$=" vus
 ":BG=78:BF=19
1730 IF FR=11 THEN K$="HORSE.MAN":FG$=
" lm ":BG=89:BF=28
1740 IF FR=12 THEN K$="QUEEN.SLIME":FG
$=" haq ":BG=130:BF=21
1750 IF FR=13 THEN K$="BIRDED":FG$=" r
o ":BG=118:BF=35
1760 IF FR=14 THEN K$="FIRE.KNIGHT":FG
$=" lk ":BG=173:BF=45
1770 IF FR=15 THEN K$="DRAGOON":FG$="
lq ":BG=180:BF=58
1780 IF FR=16 THEN K$="FALCON.MAN":FG$
=" ni ":BG=183:BF=73
1790 IF FR=17 THEN K$="WIZARD":FG$=" p
o ":BG=200:BF=98
1800 IF FR=18 THEN K$="LIZARD":FG$=" v
ts ":BG=268:BF=120
1810 IF FR=19 THEN K$="ATHENA":FG$=" r
m ":BG=240:BF=143
1820 IF FR=20 THEN K$="GHOST":FG$="  "
:BG=100:BF=100
1830 IF FR=21 THEN K$="SORCERER":FG$="
jo ":BG=270:BF=164
1840 IF FR=22 THEN K$="GOBKNIGHTLIN":F
G$=" ri ":BG=299:BF=180
1850 IF FR=23 THEN K$="GHOST.ARMOR":FG
$=" 年水火月 ":BG=372:BF=201
1860 IF FR=24 THEN K$="THUNDER.KNIGHT"
:FG$=" nm ":BG=444:BF=222
1870 IF FR=25 THEN K$="EVIL.BISHOP":FG
$=" jm ":BG=500:BF=256
1880 IF FR=26 THEN K$="WITCH":FG$=" rq
 ":BG=555:BF=300
1890 IF FR=27 THEN K$="DRAGON":FG$=" v
uts ":BG=777:BF=400
1900 IF FR=28 THEN K$="x DEWZALES w":F
G$=" xw ":BG=999:BF=499
1910 RETURN
1920 REM▼▼▼▼▼▼▼ ENDING ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
1930 COLOR7,1:GOSUB1940:COLOR5,1: GOSU
B1940:COLOR4,1:GOSUB1940:CLS:GOTO1950
1940 FOR PA=0TO400:NEXT PA:RETURN
1950 CURSOR1,4:PRINT"DEWZALES:ｸﾞｵｫｯ!"
1960 GOSUB 1940
1970 CURSOR1,6:PRINTJ$;":ﾄﾄﾞﾒﾀﾞｧｯ!"
1980 GOSUB 1940
1990 CURSOR1,8:PRINT"DEWZALES:ﾀﾞｶﾞﾅ...
ﾜﾀｼﾊ GODﾀﾞ...ｺﾛｼﾀﾗ ﾄﾞｳﾅﾙｶﾊ ﾜｶｯﾃｲﾙﾀﾞﾛｳ.
.."
2000 GOSUB 1940
2010 CURSOR1,11:PRINTJ$;":ﾀﾞﾚｶﾞ ﾅﾝﾄｲｵｳ
ﾄ...ｵﾏｴｦ ﾀｵｽ!!"
2020 GOSUB 1940
2030 CURSOR1,13:PRINT"DEWZALES:ｳｷﾞｬｧｯ!
"
2040 GOSUB1940:GOSUB1940:CLS
2050 REM▼▼▼▼▼▼▼ MUSIC ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
2060 GOSUB 2170:Z=1:ERASE H
2070 RESTORE 620:COLOR15,1
2080 DIM H(58)
2090 FOR DA=0TO54
2100 READ H(I)
2110 IF H(I)=393 THEN GOTO650
2120 FORDG= 8TO15STEP1:SOUND3,H(I)-1,D
G:NEXT DG
2130 FORDE=12TO 8STEP-1
2140 SOUND1,H(I),DE:NEXT DE
2150 NEXT DA
2160 REM▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
2170 CURSOR1,4:PRINT"ｱﾅﾀｶﾞ DEWZALESｦ ﾀ
ｵｼﾀｺﾄﾆﾖﾘ ｴｽｼｰｾｶﾞｦ ｵｵｯﾃｲﾀ ｷﾘﾊ ﾊﾚ ｴｽｼｰｾｶ
ﾞﾆ ﾋｶﾘｶﾞ ﾓﾄﾞｯﾀ...ｼｶｼ GODﾃﾞｱﾙ DEWZALESｦ
 ｺﾛｼﾀ ｱﾅﾀﾊ ﾃﾝﾊﾞﾂｦ ｸﾗｯﾃ ｵｿﾛｼｲ ﾏﾓﾉﾆｻﾚﾃｼﾏ
ｯﾀ...":GOSUB 1940:GOSUB 1940
2180 CURSOR1,9:PRINT"...ｿﾉｽｶﾞﾀﾊ ｱﾅﾀﾉ ﾀ
ｵｼﾀ DEWZALESﾉｽｶﾞﾀﾆ ﾆﾃｲﾀ... ｿｼﾃ ｱﾅﾀﾊ ﾀﾞ
ﾚｶﾆ ｱﾔﾂﾗﾚﾙﾖｳﾆ ｲﾏﾏﾃﾞ DEWZALESﾉ ｽﾜｯﾃｲﾀ ｵｳ
ｻﾞﾆ ｺｼｦｶｹﾀ...":GOSUB 1940:GOSUB 1940
2190 CURSOR1,14:PRINT"...ｱﾅﾀﾉ ｶﾗﾀﾞ ｶﾗﾊ
ﾀｲﾘｮｳﾉ ｷﾘｶﾞ ﾎｳｼｭﾂ ｻﾚﾃｲﾀ......":GOSUB19
40:GOSUB 1940
2200 CURSOR11,20:PRINT"T H E.E N D"
2210 CURSOR14,19:PRINT"vuts"
2220 RETURN
```

★ＰＣ版やＸ１版のイースとＭＳＸ２版のイースの「うらないの店，サラ」のねーちゃんを見くらべると，どうみてもＭＳＸ２版のほうが美人だ。（北海道空知郡・**影山孝徳14才**）……**【影：さてはいいことあったな。】**

SG-3000

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

ただの壁(かべ)



田中　信一

◉内容

下で左右に動くパドルでボールを打ち返しブロックを…とまあ言うまでもありません，普通のブロックくずしです。

◉遊びかた

カーソル・キーの左右でパドルが左右に動き，スペース・キーでマジック使用です。これはボールのX方向が逆になります。なぜかというと，ボールが45度でしか動かないため，すぐに永久パターンになってしまうのです。

それとGでギブアップです。マジックがなくなってどうしようもないときに押してください。ゲーム・オーバーになったときはYでリプレイ，Nで終わりです。

言い忘れましたがCAPSは押しておいてください。

また好きな面からはじめることができるけど，教えません。自分でいろいろためしてみてください。

◉入力時の注意

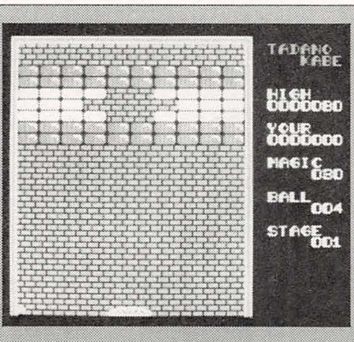
ＢＡＳＩＣで書かれているので，そのまま打ち込んでくれれば結構ですが，マシン語データや，POKE，PEEK，CALLの後の番地の入力には注意してください。もしマシン語データをまちがえて入力した場合は〝ERR in行番号〟とでてくるのでその行をもう一度見直してください。

◉プログラムについて

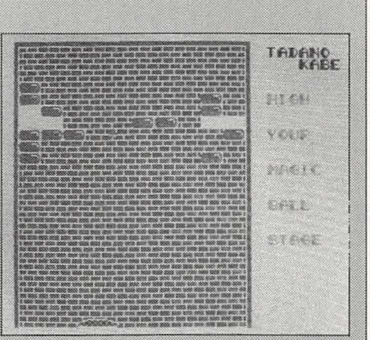
マシン語を使用しているため，改造は避けてください。あえて改造するとし

《第１表》変 数 表

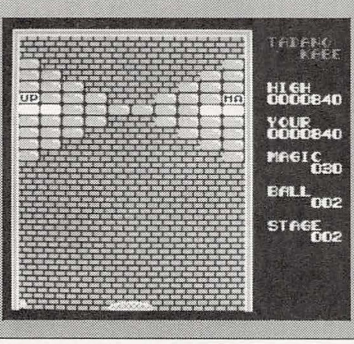
変数	内容
ZH	ハイスコア
ZS	スコア
ST	ステージ
MA	マジックの残り数
BA	ボールの残り数
BL	ブロックの残り数
B$（0～8）	ブロックの種類



◀《写真１》スピード感があるブロックくずしだぞ



▲《写真３》マジックを使ったところ。ボールのX方向が逆になる



◀《写真２》２面。アイテムも出現。どこまで進めるかな？

ただの壁のプログラム・リスト

```
1000 REM ———————————————— Initialize
1010 CLEAR &HFA00:INIT:WIDTH 40:CLICK OFF:DEFINT A-Y:DEFDBL Z:PRINT"WAIT!"
1020 FOR I=204 TO 214:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT:FOR I=0 TO 16:B=0
1030 FOR J=0 TO 19:READ A$:A=VAL("&H"+A$):B=B+A:POKE &HFA00+I*20+J,A:NEXT
1040 READ A$:IF B<>VAL("&H"+A$) THEN PRINT"ERR in";1700+I*10:BEEP:END ELSE NEXT
1050 CALL &HFA00:A$="7CE2E2E2E27C00":A$=HEXCHR$(A$+A$+A$):DEFCHR$(42)=A$
1060 DEFCHR$(48)=A$:FOR I=0 TO 3:READ A$(I):NEXT:FOR I=192 TO 202 STEP 2
1070 READ A,B,C:FOR J=0 TO1:DEFCHR$(I+J)=HEXCHR$(A$(A+J)+A$(B+J)+A$(C+J))
1080 NEXT J,I:B$(0)="44":FOR I=1 TO 8:B$(I)=CHR$(I*2+190,I*2+191):NEXT
1090 REM ——————————————— Initialize Screen
1100 CGEN 1:CLS 4:LINE(43,3)-(212,200),PSET,7,B:LINE(47,7)-(208,200),PSET,7,B
1110 PAINT(44,4),1,7:COLOR 2:LOCATE 28,1:PRINT"TADANO"
1120 LOCATE 31,2:PRINT"KABE":COLOR 6:FOR I=5 TO 17 STEP 3:READ A$:LOCATE 28,1
```

★Ｘ68Ｋのスペースハリアーを全面クリアしました。うれしかったんで，87年４月号のハガキで書きました。これからもＸ68Ｋのソフトで感動させてください。(千葉県市川市・佐藤こう15才)……【なにわ：まかせなさい。】

たら，つぎのことぐらいでしょう。

まず，スピード調節です。1130行のSの値を変えてください。面の作り変えでは，1910行からが面データで２行で１面分です。データの意味は０…スペース，１～５…ブロック，６…壊れないブロック，７…UP，８…MAです。

●最後に

言い忘れましたが，アイテムがあります。UPはボールが一つ増え，MAはマジックが一つ増えます。もしかしたら消せない面がでてくるかもしれません。

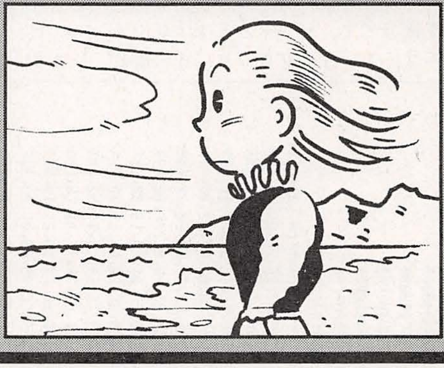
でもまあ，自分ではなかなかおもしろくてむずかしいブロックくずしだなあと思いますが，どうでしょうか。

```
1130 PRINT A$:NEXT:COLOR 7:PLAY"V15:V15":ZH=0:S=50
1140 REM ——————————————————————————————— Game Start
1150 KEY 0,"":FOR I=0 TO 97:ST=ASC(INKEY$)-48:IF ST<1 OR ST>9 THEN NEXT:ST=1
1160 ZS=0:MA=30:BA=4:GOSUB 1520:GOSUB 1540:GOSUB 1550:GOSUB 1560
1170 REM —————————————————————————————— Making Stage
1180 ON ST RESTORE 1910,1930,1950,1970,1990,2010,2030,2050,2070,2090
1190 LINE(6,1)-(25,24),"4",BF:BL=0:FOR I=0 TO 1:READ A$:FOR J=0 TO 6
1200 B$=MID$(A$,J*10+1,10):FOR K=1 TO 10:A=VAL(MID$(B$,K,1))
1210 LOCATE K+K+4,I*7+J+1:PRINT B$(A);:BL=BL+(A>0)*(A<6):NEXT K,J,I
1220 LINE(6,24)-(25,24),"4":A=14:B=24:POKE &HFA67,A,B:LOCATE A,B:PRINT"ﾓﾄﾚﾖ";
1230 A=(ZS MOD 2=0)*19+25:C=(ZS MOD 2=0)*254+255:POKE &HFA73,A,B,C,255,0
1240 LOCATE A,B:PRINT"ﾒ";:PLAY 1000:FOR I=0 TO 2:PLAY"O4C4DEFG:O6C4DEFG":NEXT
1250 REM ————————————————————————— Playing Game (MAIN)
1260 CALL &HFA79:A=PEEK(&HFA77):IF A<>0 THEN 1290
1270 FOR I=0 TO S:NEXT:CALL &HFA30:FOR I=0 TO S:NEXT:CALL &HFA30
1280 IF STRIG(0) GOSUB 1360:GOTO 1260 ELSE IF INKEY$(0)="G" THEN 1420 ELSE 1260
1290 ON A-5 GOTO 1320,1340:IF A=8 THEN 1460 ELSE A$=CHR$(66+A)+"1":ZS=ZS+A
1300 PLAY"O4"+A$+":O6"+A$:GOSUB 1520:BL=BL-1:IF BL=0 THEN 1400 ELSE 1270
1310 REM ———————————————————————————————— Hit 'UP'
1320 PLAY"C4C1EDF:C5A1GBA":BA=BA+1:GOSUB 1550:GOTO 1270
1330 REM ———————————————————————————————— Hit 'MA'
1340 PLAY"C4C1EDF:C5A1GBA":MA=MA+1:GOSUB 1540:GOTO 1270
1350 REM ——————————————————————————————— Use Magic
1360 MA=MA-1:IF MA<0 THEN MA=0:RETURN ELSE A=PEEK(&HFA75):FOR I=49 TO 56
1370 COLOR,7:PLAY"O"+CHR$(I)+"E2":COLOR,0:NEXT:IF A=1 THEN A=255 ELSE A=1
1380 POKE &HFA75,A:GOSUB 1540:RETURN
1390 REM ————————————————————————————— Stage Clear
1400 LOCATE 13,10:PRINT"CLEAR!":A$="R7+C6D3E5CF3EDFE5CF3-ACFE-GCED-G-A-BC7R9"
1410 PLAY 200:PLAY"O4"+A$+":O3"+A$:ST=ST+1+(ST=10)*10:GOSUB 1560:GOTO 1180
1420 REM ———————————————————————————————— Give Up
1430 LOCATE 12,10:PRINT"GIVE UP!":PLAY"O6B4R9B4R9B5":BA=BA-1:IF BA<0 THEN 1490
1440 GOSUB 1550:MA=MA+3:GOSUB 1540:GOTO 1180
1450 REM ———————————————————————————————— Miss!!
1460 PLAY"O3C4DCDCDCDCD:O6E4FEFEFEFEF":BA=BA-1:IF BA<0 THEN 1490
1470 PAUSE 4:GOSUB 1550:GOTO 1220
1480 REM ——————————————————————————————— Game Over
1490 LOCATE 8,10:PRINT"G A M E  O V E R":LOCATE 7,12:PRINT"T R Y  A G A I N ?"
1500 K$=INKEY$:IF K$="N"THEN INIT:WIDTH80:END ELSE IF K$="Y"THEN 1150 ELSE 1500
1510 REM ————————————————————————————— Sub Routine
1520 LOCATE 28,9:PRINT USING"######0",ZS;:IF ZH<ZS THEN ZH=ZS
1530 LOCATE 28,6:PRINT USING"######0",ZH;:RETURN
1540 LOCATE 32,12:PRINT USING"###",MA;:RETURN
1550 LOCATE 32,15:PRINT USING"###",BA;:RETURN
1560 LOCATE 32,18:PRINT USING"###",ST;:RETURN
1570 REM ——————————————————————————— Character Data
1580 DATA 7F99999999C37F00 7F99999999C37F00 7F99999999C37F00
1590 DATA FC063232063EFC00 FC063232063EFC00 FC063232063EFC00
1600 DATA 7F99819999997F00 7F99819999997F00 7F99819999997F00
1610 DATA FC8632320232FC00 FC8632320232FC00 FC8632320232FC00
1620 DATA 7CFEFEFEFEFE7C00 7C82828282827C00 7C82828282827C00
1630 DATA FBFBFB00DFDFDF00 0000000000000000 0000000000000000
1640 DATA FBD3937C93D7DF00 00387C7C7C380000 00286C006C280000
1650 DATA FBFBFF3EE6D9FF00 0000073F7F7F3F00 0000073840403F00
1660 DATA FBFF99666699FF00 007FFFFFFFFFFF00 007F80000000FF00
1670 DATA FBFF99666699FF00 00FEFFFFFFFFFF00 00FE01000000FF00
1680 DATA FBFBFB7C679BFF00 0000E0FCFEFEFC00 0000E01C0202FC00
1690 REM ———————————————————————— Machine Language Data
1700 DATA 16,20,1E,14,21,80,FE,CD,33,00,06,08,2B,7E,4F,17,E6,F0,B1,4F,6FA
1710 DATA 0F,E6,F0,B1,77,10,F1,06,03,1E,15,E5,D5,CD,2B,00,D1,E1,1C,10,8DA
1720 DATA F6,14,7A,FE,7B,20,D3,C9,2A,67,FA,06,19,ED,78,FE,1C,28,05,FE,A0D
1730 DATA 1D,28,09,C9,7D,FE,16,C8,06,01,18,06,7D,FE,06,C8,06,FF,22,0E,713
1740 DATA 00,11,69,FA,CD,0B,00,7D,80,6F,22,0E,00,11,6E,FA,CD,0B,00,22,65B
1750 DATA 67,FA,C9,0E,18,D1,D1,D1,D1,00,D3,D4,D5,D6,00,06,18,01,FF,00,A04
1760 DATA 00,2A,73,FA,ED,5B,75,FA,AF,32,77,FA,22,0E,00,3E,D1,CD,13,00,8BF
1770 DATA E5,CD,B9,FA,E1,FE,00,28,03,CD,B2,FA,22,0E,00,3E,D2,CD,13,00,A08
1780 DATA 7C,FE,18,20,05,3E,08,32,77,FA,22,73,FA,ED,53,75,FA,C9,7C,82,9A5
1790 DATA 67,7D,83,6F,C9,CD,B2,FA,E5,CD,4D,05,44,4D,E1,ED,78,FE,D1,C8,C8A
1800 DATA 7C,FE,00,CC,2B,FB,7D,FE,05,CC,30,FB,FE,1A,CC,30,FB,DD,21,1D,B0D
1810 DATA FB,FD,21,00,00,26,07,ED,68,FD,23,DD,7E,00,BD,CC,35,FB,DD,23,9CF
1820 DATA DD,7E,00,BD,CC,44,FB,DD,23,25,20,E9,7D,FE,CA,CC,2B,FB,FE,CB,C51
1830 DATA CC,2B,FB,FE,D3,CC,40,FB,FE,D6,CC,4F,FB,FE,D4,CC,2B,FB,FE,D5,F4B
1840 DATA CC,2B,FB,AF,C9,C0,C1,C2,C3,C4,C5,C6,C7,C8,C9,CC,CD,CE,CF,7A,EC7
1850 DATA ED,44,57,C9,7B,ED,44,5F,C9,FD,22,77,FA,3E,D1,ED,79,03,ED,79,B93
1860 DATA 1E,FF,18,E7,FD,22,77,FA,3E,D1,ED,79,0B,ED,79,1E,01,18,D8,00,9A1
1870 REM ————————————————————————— Block & Other Data
1880 DATA 0000000000000000,7FFFFFFFFFFF7F00,0078040400000000,FCFEFEFEFEFEFC00
1890 DATA 0,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,1,0,1,1,1,1,1,HIGH,YOUR,MAGIC,BALL,STAGE
1900 REM ———————————————————————————————— Stage Data
1910 DATA0000000000000000000000111111111111111111112222002222222000022222222002222
1920 DATA1111111111111111111110000000000000000000000000000000000000000000000000
1930 DATA0000000000000000000000030000000033000000033333000033373330033386633333366
1940 DATA3333003333333000033333000000330000000003000000000000000000000000000000
1950 DATA0000000000020000000022000550002240400404204040040400424004240652566525б
1960 DATA0424004240040400404024040040422000550002200000000200000000007000000008
1970 DATA0000000000000000000000001100000061221600061233216071234432171234554321
1980 DATA2345665432123455432181234432180612332160006122160000001100000000000000
1990 DATA0000155000000001555000000015055000011500550011150005011015000511001500005
2000 DATA1000150055100015055010001555001100155000011015000000111500000001150000
2010 DATA0000000000000000000000000000000000700000080667000086646670086644366006634
2020 DATA4355115534355122155335512215534355115534436600663446600006646600000066
2030 DATA6004444006073333338003555555303566116653566111166556611221166111222211 1
2040 DATA1112222111661122116656611116653566116653035555553008333333706004444006
2050 DATA0000000000000000000000617871611641686144144114114414461616461444111144416
2060 DATA4461644414441114461446161644164114114414416461441461444146160000000000
2070 DATA7000000000870000000083434334343434344343466665566664343443434343434334343
2080 DATA5566666665534343343434343443434666655666643434434343434343343435566666655
2090 DATA0000000000000000000000516516516565165165161651651651516516516565165165 16
2100 DATA1651651651516516516565165165161651651651516516516565165165161651651651
```

★社長と従業員の会話。**社長**：本日開店。どうだ売れ行きは。**従業員**：それが，サングラスの男に全部壊されまして……。**社長**：カポシッ，なんてことだ。(神奈川県横浜市・**森田貴文12才**)……【**影**：うん？私のこと？】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

ミラルパの野望(やぼう)



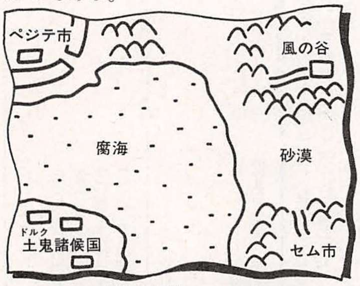
お遊びはそこまでだ

ストーリー

今から1000年後，巨身兵という生体兵器を使用した「火の7日間」と呼ばれる戦争によって，都市部は崩壊（ほうかい）し，地表のほとんどは有毒物質におおわれ，不毛の地と化した。

そして，地上は有毒ガスを発する巨大菌類の森「腐海」に，静かにおおわれようとしていた。

ここは風の谷。海から吹く風によって，腐海の汚染から守られている小王国である。ここに1人の少女ーナウシカーがいた。今日，ナウシカの恩師であるユパが久しぶりに旅から帰ってきたのである。



《第1図》マップ

遊びかた

赤いワクが自分の現在位置です。2 4 6 8のキーで動かして歩きまわってください。スペース・キーは画面に指示がでたときに押してください。店からでるときは〝カワナイ〟を選んでください。

ゲームについて

いろいろとアイテムをそろえたら，ペジテに行くとよいでしょう。そうすれば，最終目的がわかってきます。**第1図**のマップを参考にしてゲームを進めてください。途中，土鬼(ドルク)兵がでてきたときに武器を持っていなければ，無条件で殺されてしまいます。

なお，ミラルパは土鬼(ドルク)諸侯国の皇帝です。ゲーム自体はそうむずかしくないので，何回もやっていくうちに解けるでしょう。このゲームは一応AVGです。

プログラムについて

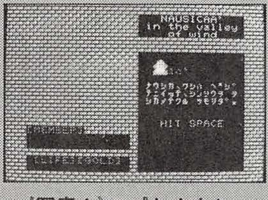
リスト1を打ち込み，SAVE（ファイル名は何でもよい）して，つぎに**リスト2**を打ち込み，ファイル名〝A−N MAIN〟でSAVEしてください。**リスト1**をRUNすると自動的に**リスト2**をロードして，ゲームがはじまります。なお，TALKデータは●のキャラ以外はすべてカナモードで打ち込んでください。

最後に

ゲーム全般と「ストーリー」のところで，「風の谷のナウシカ　1〜4巻　宮崎　駿氏」を参考にさせていただきました。

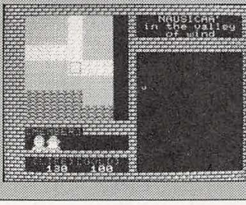
プログラム中のコントロール・コードのだしかた

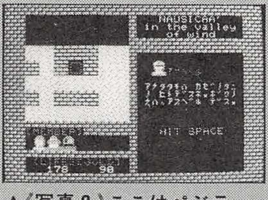
POKE&H01A2，&HB7 ⏎とダイレクトで入力後，ESCキーを1回押すごとに，だしたい方向と同じカーソル・キーを押すと，矢印がでます。⏎キーを押すと^Mが，TABキーを押すと^Iがでます。



▲《写真1》ユパとナウシカの会話から，このゲームははじまる

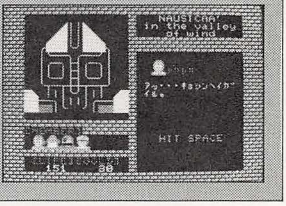
▼《写真2》会話が終わるとホラ。赤いワクが現在の位置を示している





▲《写真3》ここはペジテ市。アスベルとの会話で最終目的が明かされる

▼《写真4》ここはいったいどこだ！こいつはいったい……



★肩こりのとなりの源さん，ベーマガ買って読んできた。なんで，あんた読まないの，なんで，あんた買わないの。(静岡市・青嶋　靖15才)……【影：これはいったい何を意味しているんだろう。私にはわからん。】

《リスト1》ミラルパの野望のキャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 '********** DEF CHR ******************************************************
20 A$=STRING$(24,0):DEFCHR$(32)=A$:DEFCHR$(103)=A$:DEFCHR$(114)=A$
30 FOR I= 65 TO 101 STEP 2:READ A$:A$=HEXCHR$(A$)
40 DEFCHR$(I)=A$:DEFCHR$(I+1)=MIRROR$(A$):NEXT
50 FOR I=104 TO 113:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
60 RUN"A-N MAIN"
70 '****/----------------/----------------/----------------/*** PCG DATA ******
80  DATA 070F1F1F3F3F3634 00000000000F0F0D 0000000E00000F0D
90  DATA 3038180C7FFFFEFE 0F07070B001D2303 0F070603001D2202
100 DATA 030F0F0F3F7FF6F4 0300000000000F0D 0000000F00000F0D
110 DATA 10101F7FFFFFC09C 0F0F1F1F0F000000 6F2F1F1F0F003F63
120 DATA 070F1F313F303030 000000000001010F 000000000001010F
130 DATA E0F0F8FCFC6C2C0C 0000000000F0B0F0 0000007000F0B0F0
140 DATA 30200080C0E0FFFF 0000207F3F1F0000 0000000700000038
150 DATA 03060F1F3C787674 000100070F0F1F1D 000000000003070F0D
160 DATA F0F8FCBFEFFAFE8F 3F3F1B0000010170 0F06034010040070
170 DATA 0F1F3E2A3F303634 000001150000F0D 01013E2A3F000F0D
180 DATA 3018180CFFFFFFFF 0F07070300000000 0F07060B3F1F0038
190 DATA 02010805201E2E01 070F1F3F3F31313E 00000000000E0E00
200 DATA 737F7D3881441000 1C0002C7FFFFFFFF 0000000000084000
210 DATA 000E1E3E7E7F7F7E 010F1F3F7F636363 00000000001C1C1C
220 DATA 7CFC623C802080B6 7F7F3DC37FDFFFFF 00001D038F200049
230 DATA 0F1F3F3D3C3F3634 0000000203000F0D 0F1F3F3D3C3F3F3D
240 DATA 30100078DFF3F2FE 0F000000200C0D01 3F1F0F0700000000
250 DATA 060E1E143E22303E 0101010501010501 060E1E103E22343E
260 DATA 2234BEF0F6EE7FA8 0105010F09118051 22303E30366E0001
270 DATA 0000000000000000 FF5FFFF7FEBFFBFF FF5FFFF7FEBFFBFF
280 DATA 0000000000000000 FFFFFFFFFFFFFFFF FF5FFDF7FEBFFBEF
290 DATA 0000000000000000 0002200004400000 FFFFFFFFFFFFFFFF
300 DATA 0000000000000000 0000000000000000 EDF3FD1DE8F7F71A
310 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF AADDAA77AADDAA77 55AA55AA55AA55AA
320 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 8A858A57A858A875 4582050A542850A0
330 DATA 0000000000000000 DFDFDF00FDFDFD00 8A558A00A855A800
340 DATA DFDFDF00FDFDFD00 0000000000000000 8A558A00A855A800
350 DATA 0000000000000000 0F76F67AB8B3CFEF 0522542A10A245AA
360 DATA DFDFDF00FDFDFD00 0000000000000000 C14000001C040000
```

《リスト2》ミラルパの野望のメイン・プログラム・リスト

```
10 '*********** SHOKI ******************************************************
20 DEFINT A-Z:INIT:PRW 4:CLICK OFF:REPEAT OFF:PLAY 300:SOUND 7,56
30 DIM MP$(25),IT$(6),IT(10),H1(43,19),H2(10),NA$(9),CH$(9),TA$(28),TA(28)
40 WIDTH 40:GOSUB 910
50 GOSUB 810:X=44:Y=9:LI=130:GL=100:ME=0:DD=0:R$="↓"+STRING$(14,29)
60 CGEN 1:FOR A=0 TO 1:GOSUB 780:NEXT:RESTORE 1480
70 '*********** MAIN *******************************************************
80 S=STICK(0):V=(S=4)-(S=6):W=(S=8)-(S=2)
90 C$=MID$(MP$(Y+W),(X+V)*2+1,1):IF C$<"m" THEN X=X+V:Y=Y+W
100 FOR I=0 TO 6:A$=MID$(MP$(Y-3+I),(X-3)*2+1,14)
110 CGEN 1:LOCATE 5,I*2+2:PRINT A$:R$:A$:NEXT
120 LI=LI-(IT(1)=0)*(C$="h")-(IT(0)=0)*(C$="l")*30
130 LI=-LI*(LI>0):GOSUB 790:IF LI=0 THEN 630
140 IF X<16 AND RND<.1 AND S>0 THEN T=24:GOSUB 450
150 IF STRIG(0) THEN GOSUB 730
160 IF H1(X-3,Y-3)<>0 THEN 180 ELSE 80
170 '********** SUB 1 ********************************************************
180 B=H1(X-3,Y-3):IF H2(B)=1 THEN 80 ELSE PLAY"C5L7E1FEFER8"
190 ON B GOSUB 220,230,240,250,260,280,270,270,290,300
200 H2(B)=1:PAUSE 10:GOTO 80
210 '********** POINT-SUB ****************************************************
220 T=5:GOSUB 660:IT(0)=1:RETURN
230 T=6:GOSUB 660:IT(1)=1:A=2:GOSUB 780:RETURN
240 T=7:GOSUB 660:IT(2)=1:LI=200:RETURN
250 T=8:GOSUB 660:IT(3)=1000:RETURN
260 T= 9:GOSUB 660:G1= 5:G2=  4:GOSUB 400:Y=Y+1:GOTO 80
270 T=16:GOSUB 660:G1=60:G2=B-3:GOSUB 400:X=X+1:GOTO 80
280 FOR T=10 TO 15:GOSUB 660:NEXT:A=4:GOSUB 780:RETURN
290 FOR T=17 TO 19:GOSUB 660:NEXT:IT(6)=1:RETURN
300 CLS 2:LOCATE 7,2:PRINT SPC(12)
310 CGEN:COLOR 5:FOR I=3 TO 14:READ A$:LOCATE 5,I:PRINT A$:NEXT
320 T=26:GOSUB 660:PAUSE 30:FOR Q=0 TO 6:T=25:GOSUB 450:NEXT
330 CGEN:COLOR 3:FOR I=3 TO 14:READ A$:LOCATE 5,I:PRINT A$:NEXT
340 T=20:GOSUB 660:TL=11:DD=40:GOSUB 460:LINE(5,2)-(18,15)," ",BF:PAUSE 20
350 T=21:GOSUB 660:T=22:GOSUB 660:TL=47:DD=90:GOSUB 460
360 T=23:GOSUB 660:PAUSE 40:CLS:CONSOLE 10,4,2,36:COLOR 6:B$="E0R1"
370 FOR J=0 TO 1:LOCATE 2,10+J*2:A$=TA$(27+J):GOSUB 770:NEXT
380 GOTO 380
390 '********** PAY-SUB ******************************************************
400 CGEN:LOCATE 22,14:PRINT"ｶｳ-1 ｶﾜﾅｲ-2":S=STICK(0)
410 IF S=2 OR GL<G1 THEN GOSUB 800:RETURN
420 IF S=1 THEN GL=GL-G1:IT(G2)=IT(G2)+1:GOSUB 790
430 PAUSE 3:GOTO 400
440 '********** BATTLE-SUB ***************************************************
450 PLAY"C3D5E0DC":GOSUB 660:TL=INT(RND*3)+1
460 A=0:FOR J=3 TO 6:A=A+IT(J):NEXT:IF A=0 THEN 630
470 GOSUB 800:LOCATE 21,10:PRINT"ﾅﾆﾃﾞｺｳｹﾞｷ ｽﾙ?"
480 CONSOLE 12,5,22,10:FOR J=3 TO 6
490 IF IT(J)>=1 THEN PRINT J-2!:A$=IT$(J):B$="":GOSUB 770:PRINT"ｺ";
500 NEXT:CONSOLE
510 REPEAT:A=STICK(0):UNTIL A>=1 AND A<=4
520 IF IT(A+2)<=0 THEN 510 ELSE SOUND7,55:SOUND8,16:ON A GOSUB 580,590,600,610
530 LI=LI-INT(RND*5)-DD:IF LI<0 THEN 630
540 TL=TL-FAC(A)*2:IT(A+2)=IT(A+2)-1:GOSUB 790:IF TL>0 THEN 470
550 CGEN:LOCATE 21,17:PRINT"ﾃｷｦ ﾀｵｼﾀ。"
560 PAUSE 20:GOSUB 800:SOUND 7,56:RETURN
570 '********** SOUND-SUB ****************************************************
```


★つぐ美：これが新必殺技，ドラゴンスープレックスよ!! 私：ギャー〜!! ガバッ，またこの夢か。(兵庫県神戸市・電波新聞社13才)……【影：決め技は，ライディングドロップでしょ。つぐ美：私はサンダー杉山ですか♡】

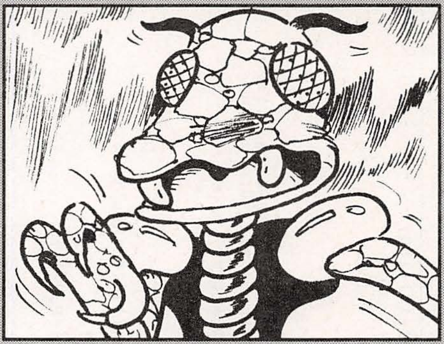
```
580 SOUND 6,  0:SOUND 12, 8:SOUND 13,8:PAUSE 16:SOUND 8,0:RETURN
590 SOUND 6, 20:SOUND 12,40:SOUND 13,0:PAUSE 16:RETURN
600 SOUND 6,255:SOUND 12,99:SOUND 13,0:PAUSE 33:RETURN
610 SOUND 6, 99:SOUND 12, 0:SOUND 13,8:PAUSE 16:SOUND 8,0:RETURN
620 '**********  DEAD-SUB  ****************************************************
630 GOSUB 560:FOR I=1 TO 20:COLOR,(I MOD 2)*2:PLAY"-C0R":NEXT:CGEN
640 LOCATE 21,13:PRINT"ｱﾅﾀﾀﾁﾊ ｼﾝﾀﾞ.→→→";R$;"GAME OVER"
650 FOR I=0 TO 10:IT(I)=0:H2(I)=0:NEXT:DD=0:PAUSE 50:GOTO 50
660 '**********  TALK-SUB  ****************************************************
670 COLOR 7:CGEN 1:LOCATE 22,8:PRINT CH$(TA(T));:CGEN
680 COLOR 2:A$=NA$(TA(T)):B$=""  :GOSUB 770:CONSOLE 11,10,21,13
690 COLOR 6:A$=TA$(T    ):B$="C0R":GOSUB 770
700 COLOR 4:PRINT"ｹｹ  HIT SPACE"
710 REPEAT:UNTIL STRIG(0):CONSOLE:COLOR 7:GOSUB 800:RETURN
720 '**********  ITEM PUT-SUB ************************************************
730 CGEN:CONSOLE 8,10,23,8:COLOR 4:PRINT"[ITEM]ﾄ":COLOR 7:FOR J=0 TO 6
740 IF IT(J)>=1 THEN A$=IT$(J):B$="":GOSUB 770:PRINT"ｿ";
750 NEXT:REPEAT:PAUSE 2:UNTIL STRIG(0):CONSOLE:GOSUB 800:RETURN
760 '**********  OTHER-SUB  ***************************************************
770 FOR I=1 TO LEN(A$):PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,I,1))-1);:PLAY B$:NEXT:RETURN
780 CGEN 1:LOCATE ME*2+6,18:PRINT CH$(A):ME=ME+1:RETURN
790 CGEN  :LOCATE 8,22:PRINT USING"###    ###";LI;GL:CGEN 1:RETURN
800 CGEN:LINE(20,7)-(34,22)," ",BF:RETURN
810 '**********  SCREEN-PUT SUB  **********************************************
820 RESTORE 890:CGEN 1
830 LINE(2, 0)-(37,24),"q",BF:LINE(20, 2)-(34, 4)," ",BF
840 LINE(5,18)-(18,19)," ",BF:LINE( 5,21)-(18,22)," ",BF
850 LINE(20,7)-(34,22)," ",BF:LINE(90,66)-(101,77),PSET,2,B:CGEN
860 FOR I=0 TO 5:READ C,X,Y,A$:COLOR C:LOCATE X,Y:PRINT A$:NEXT
870 REPEAT:UNTIL STRIG(0):GOSUB 800
880 CGEN 1:FOR T=0 TO 4:GOSUB 660:NEXT:RETURN
890 DATA 6,23,2,NAUSICAA',6,21,3,in the valley,6,24,4,of wind
900 DATA 2,5,17,[MEMBER],2,6,21,[LIFE][GOLD],4,22,11,HIT SPACE !
910 '**********  DEFINE-SUB  **************************************************
920 RESTORE 1030
930 FOR I=0 TO  9:READ A$,B$:CH$(I)=A$+"↓←←"+B$:NEXT
940 FOR I=3 TO 22:READ A$:B$="":FOR J=2 TO LEN(A$) STEP 2
950 B$=B$+STRING$(VAL("&H"+MID$(A$,J,1))*2,MID$(A$,J-1,1))
960 NEXT:MP$(I)="rrrrrr"+B$+"rrrrrr":NEXT
970 A$=STRING$(100,"r"):FOR I=0 TO 2:MP$(I)=A$:MP$(I+23)=A$:NEXT
980  FOR I=1 TO 10:READ A$,B$:H1(VAL("&H"+A$),VAL("&H"+B$))=I:NEXT
990  FOR I=0 TO  6:READ A$:IT$(I)=A$:NEXT
1000 FOR I=0 TO  9:READ A$:NA$(I)=A$:NEXT
1010 FOR I=0 TO 28:READ A,B$:TA(I)=A:TA$(I)=B$:NEXT:RETURN
1020 '---*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*-- CHR DATA
1030 DATA AB,CD,EF,GH,IK,MN,OP,QR,ST,UV,WX,YZ,[¥,]^,_`,ab,cd,ef,"",""
1040 '---*--------------------------*----------------------------*--*--- MAP DATA
1050 DATA i5o3i2n2h2p6hbp7j6,        i1o3i1o1g1o1i2n2h2p2hep4j6o3j1
1060 DATA ian2h5p2hbp3k2j5o1g1o1j1,i1o3i1o3i2n2h2p5m4h7p2k2j7i1j2
1070 DATA ian2h3p3m8h4i7j4i1j2,       n6i1n5h3p2m9h4p2k1j3i6j2
1080 DATA n6i1n4h3m6l4m2h4p2k2j7i3,hel7m6h3p3k2j9
1090 DATA hcm4l1mbh3p3k8j2,           m4l5m7l1mbh4p4k8
1100 DATA m5l5m5lbm2h6pa,             mcl4m3l1m5l1m3h6p9
1110 DATA m4l4mbl1m5l1m3hf,           p9i2m4l5m2l5m3he
1120 DATA p8i5m6l1m2l1m3l1m3he,       iem5l1m2l1m1g1m1l1m3h3p6i3p2
1130 DATA i6n3i5m2l4m2l6m2h2p2i8p2,i1n3iamdl1m2h2p2i1o3i1o2i1p2
1140 DATA i1n1g1n1i2n3i5mdl1m2h2p2i1o1g1o1i6,ielem2h2p2i5o2i3
1150 '---*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--*--- POINT DATA
1160 DATA 2A,09,24,01,22,08,29,02,24,12,06,01,0F,0D,10,10,18,0F,02,12
1170 '---*---------------------------------------------------------- NAME DATA
1180 DATA ｽｯｴｸﾐｾｹ,ﾅﾙｴﾐ,ﾂｻﾊﾑ,ｺﾞ,ﾋﾟｹﾕｹ,ﾄｸﾁﾞ,ｶｱﾒﾊｭﾂ､
1190 DATA ﾆｴｽｷ,ﾖﾋ●,ﾑﾅ,ｶｶﾋﾟﾋﾟｼﾐ,ｲｾﾎﾟﾚ,ﾔﾙﾊﾋﾅ,ﾒｽﾃｷｳ,ﾅﾟﾚｹﾎｳ,ﾑﾘﾚﾋ●,｡
1200 '---*-*-------------------------------------------------------- TALK DATA
1210 DATA 0,ﾖﾋ●ｼﾐ･ｶｷｵﾙﾆｼｳ｢
1220 DATA 1,ｦｦｦﾆｴｽｷ･ﾁﾌﾟﾊﾅﾂｮｴﾄﾟ･ﾍｸﾁﾆｴﾝｼｧ｡ｸｳﾁ｢
1230 DATA 1,ﾙﾞｻﾟｹﾊﾎ●ｽﾞﾄｽ｡ｷﾟ･ﾏｸﾌﾟﾁﾘｽｳ｢
1240 DATA 1,ﾆｴｽｷ･ﾝｽﾋ｡ﾎ●ｽﾞﾄﾇｳｰﾄ･ｽﾞﾀｴｧ｡ﾁｽｷﾓﾄｸﾚ｡ﾁﾔﾙﾁﾟ｢
1250 DATA 0,ﾖﾋ●ｼﾐ･ﾝﾁｽﾇﾔ｡ｳｷｿﾄｹﾁﾟｼｳ｢
1260 DATA 3,ﾝｽﾊ｡ﾅｹｿｳﾊ｡ｽｯｴｸﾐｾｹｽﾟｭ｢ﾔｰﾄｳｸﾆｼﾛ｢
1270 DATA 2,ﾌﾓｼﾐ･ﾖﾋ●ｼﾐ･ｶﾅﾔｽﾐｾ｢ﾅﾙｴﾐﾇ｡ﾊｰﾄｳｸﾐｽｯｴ｢
1280 DATA 0,ﾂｻﾊﾑ｡ｷﾟｲﾚﾝ｢ﾔｰﾄｳｻｴ｢
1290 DATA 0,ﾖﾋ●ｼﾐ･ﾎﾕﾇｳｰﾄ･ｺﾞ｡ｧ｡ﾅｰﾄｸﾐｾ｢
1300 DATA 9,ｻｻﾋﾅﾟｴｹﾟﾕﾄﾟｾ｢ﾋﾟｹﾕｹｧ｡ｷｳﾐｾｷ｢
1310 DATA 4,ｲﾆﾁﾁﾂﾋ｡ｷｿﾟﾊﾁﾇﾊ｡ﾌﾅﾄﾟｾﾉ｢ﾏﾟｹﾊﾆﾋ･ｲｾﾎﾟﾚ｡ﾄﾟｾ｢
1320 DATA 4,ﾃｳｼｸｸﾞ･ﾎ●ｽﾞﾄﾊﾂｷｷﾘ｡ｸｯｽﾞﾎｳ｡ｷﾟﾏﾙﾁﾟｼﾛﾐｽﾁ｢
1330 DATA 4,ﾀﾊｻﾅｧｽｰﾁﾅﾟﾚｹﾋﾎ●ｽﾞﾄｧ｡ｿﾞﾞﾓﾃｼｿﾄ･ｲｳﾃｧ｡ｴﾋﾟｰﾄｳｸﾐｽﾁ｢
1340 DATA 4,ｲｳﾃﾋﾐﾁﾟﾁｳｽﾞﾄﾟｾ｢ｳﾐﾆﾘﾁｶｿﾚﾋｾﾟﾄﾟｾ｢
1350 DATA 4,ｶﾉｷﾟｳｽﾐｾ｢ﾏﾟｹﾅｳｰｽｯﾇ｡ｸｯｽﾞﾎｳｧﾁｶｽﾇｳｰﾄｹﾁﾟｼｳ｢
1360 DATA 1,ﾆﾞﾅｽﾄﾔ｡ｸｯｽﾞﾎｳﾋﾁｶｼﾉﾋﾟﾆﾘﾈ｢ｳｻｴﾀﾟ･ﾅﾟﾚｹﾊｹﾇﾎ｢
1370 DATA 6,ｸｹｽﾟﾖｴ｡ｻﾟｱﾚﾅﾟｹﾛﾁﾘ･ｳｳﾔﾊ｡ｴｰﾄｺﾚﾗ｢
1380 DATA 5,ﾁﾌﾟﾊﾔﾊﾗ･ｻｴﾄｳ｡ﾑﾘﾚﾋ●ﾋ･ｳﾐﾝｽｸﾝｼﾟｧ｡ﾍｰｷﾁｼｿﾐｽﾁ｢
1390 DATA 5,ｻﾊﾐﾐﾄﾟﾋ｡ﾁﾟｳﾂﾋｳｷﾙ･ｶｱﾒﾋ｡ﾃﾆﾑﾊｻﾞﾅｹ｡ｶｽﾗｿﾚﾄﾟｽｯｴ｢
1400 DATA 5,ｻﾛﾋ｡ｶｱﾒﾊｭﾂ､ﾄﾟｾ｢ｻﾛｧﾃｷｵﾋﾟﾑﾘﾚﾋ●ﾇｷﾃｻﾅｷﾟﾄﾟｸﾐｽｯｴ｢
1410 DATA 0,ｲｰｦｦｦｸｯｽﾞﾎｳｷﾟｳﾚ｢,   1,ｦｦｦﾑﾘﾚﾋ●｡ｷﾟｲﾘﾝﾛﾁ｢
1420 DATA 8,ﾝｽﾇ｡ﾋﾒｷｴ｡ｶｸｷﾆﾔﾊﾁﾂﾗ｢ｽﾈｷﾟﾗｳ｢,   8,ｸﾟｨｨｨｨｨｱ
1430 DATA 7,ｸｼﾐﾘ･ﾆﾇﾔﾊﾁﾟ｢,   7,ｽﾟｭｸｯｴﾅﾅﾟﾔ･｡｡ｽﾉｫｰ
1440 DATA 9,ﾆｴｽｷﾁﾂﾋ｡ﾏﾟｽｯﾇ｡ﾋｳｰﾁ｢
1450 DATA 9,ｽﾟｭｲｹﾆﾚﾔﾊﾋ･ﾀﾊｺﾏﾟｴｧ｡ﾋﾁｾｻﾅﾆｹ｡ﾏｸﾌﾟ
1460 DATA 9,ﾆｴｽｷﾁﾂﾊ｡ｻｻｸﾊﾆｷｷﾘﾋ｡ﾍｲﾞｷﾟ･ｸｵｼｰﾁﾊﾄﾟｲｰﾁ｢
1470 '----0123456789ABCD---0123456789ABCD---0123456789ABCD---0123456789ABCD---
1480 DATA"\╭────────╮/","●\╭────────╮/●","|●\╭──────╮/●|","||･\╭─────╮/･||"
1490 DATA"|||･        ･|||","||||        ||||","||||        ||||","||||        ||||"
1500 DATA"|||/        \|||","||/         \||","|/          \|","/            \"
1510 DATA"    ◢||◣     ","   ◢█||█◣    ","  ◢██||██◣   ","  ╭██◡██╮   "
1520 DATA"  |╰─╮╭─╯|  ","  |╭─H─╮|  ","  || |H| ||  ","  |╰─H─╯|  "
1530 DATA"  ╰┬┬┬┬┬╯  ","◣ |||◡||| ◢","█─╮||||╭─█","██|╲ ╱|██"
```

★ナイコンの僕が，アルコンの夢をみた正月，今年も平和でありますように！ うん。(大阪府大正区・梶川まこと)……【編：みなさんは，どんな初夢をみましたか？ベーマガに関連する夢をみた人は今年もいいことあるよ。】

X68000用

エイリアン
ALIEN

西　薫



内容

エイリアンが地球侵略を開始した。あなたは地球を守らねばならない。

遊びかた

RUNするとデモがはじまります。トラック・ボールをクリックしてください(ボタンを押す)。すると，ゲームがはじまります。

エイリアン部隊が飛行しています。トラック・ボールで照準を動かし，右ボタンでビーム発射です。敵エイリアン部隊が落とすミサイルが一番下まで落ちるとゲーム・オーバーです。

また，画面上部に表示されているのはエネルギーで，それが白になったら左ボタンでバリアをだすことができます。危なくなったら使用してください。

なお，当然マウスでも遊べます。

改造のアドバイス

隠しコマンドを使っていますので，注意して改造しないと，表示がおかしくなります。

その他

投稿するのはこれで３度目です。ただし以前のはＰＣ-6001で，それも４，５年前の話です。

このゲームは隠し命令で何かゲームを作ろうと思ったものなので，フローチャートや変数のことなどまったく考えていませんでした。ですからあまりきれいなプログラムではありません。次回作はこれよりいいものを作る予定です。

《第１表》プログラムのしくみ

行番号	内容
10～40	変数定義
60～240	メイン・ルーチン
250～350	ビーム処理
360～820	敵の移動
830～920	ミサイルの移動
930～1240	当たりなどの処理
1250～1470	エネルギーの処理
1480～1550	エンディング
1560～2140	デモ
2150～2910	スプライト定義
2920～3000	音楽の定義

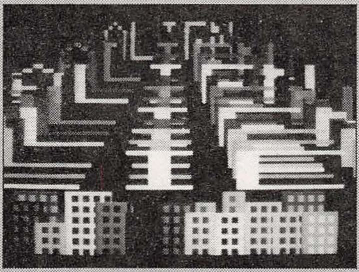
CHECKER FLAG

Dr.D：X68000の投稿プログラムもますます増えてきたようじゃないか。

編：そうですね。まだ，ゲームとなると，まだX-BASICを使いきれていないようで，これといった目をひくプログラムはまだまだですね。

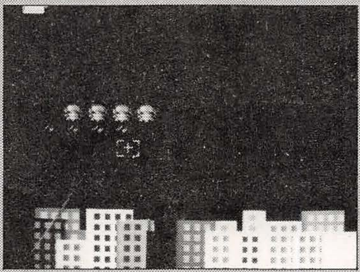
Dr.D：うーむ，ゲームよりはミュージック・プログラムのほうが多いようだな。

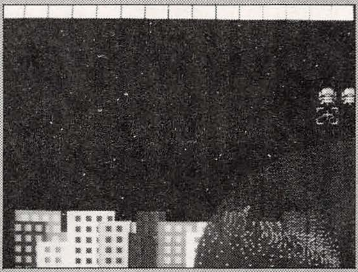
編：このゲームも，もうひと工夫ほしかったなという感じです。みなさん，がんばって！



▲《写真１》タイトル・デモ。コックピット・タイプのゲームだ

▼《写真２》照準を合わせて敵エイリアンを撃て！





▲《写真３》ミサイルが一番下まで落下するとホラ大爆発

```
10 dim mx(4),my(4)
20 int xx,yy,bl,br,tt,aa,x1,y1,cc,be,A,x,y,c,zz
30 float x2
40 str b[4]="0000",te[4]="1111"
50 init()
60 while 1
70  zz=0
80  for j=0 to 3
90   for i=0 to 1
100    bg_put(1,56+j*2  ,62+i,260+i)
110    bg_put(1,56+j*2+1,62+i,262+i)
120   next
130  next
140  repeat
150   m_play(3)
160   ene():max():ss()
170   msstat(xx,yy,bl,br)
180   mspos(xx,yy)
190   x2=x2+0.04#
200   var()
210   sp_move(15,xx,yy,3)
220   beem()
230  until zz
240 endwhile
250 func beem()
260  int X,Y
270  if br=0 and aa=0 then return()
280  if aa=0 then ma1()
290  m_play(1)
300  aa=aa+1
310  X=be +aa*(x1-be )/cc
320  Y=256+aa*(y1-256)/cc
330  line(be,256,X,Y,5)
340  if aa=cc then fill(be,256,x1,y1,0):aa=0:test1()
350 endfunc
360 func ma1()
370  be=256+256*(xx<128)
380  x1=xx+8:y1=yy+8
390  dd=int(sqr(pow(be-x1,2)+pow(256-y1,2)))
400  cc=dd/10
410 endfunc
420 func int max()
430  switch A
440   case 0:max1():break
450   case 1:max2():break
460   case 2:max3():break
470   case 3:max4():break
480   case 4:max5():break
490  endswitch
500  bg_scroll(1,511-x,511-y)
510  if y<100 then return()
520  for i=0 to 3
530   if te[i]='0' then continue
540   b[i]='1'
550  next
560 endfunc
570 func int max1()
580  x=x+1
590  y=-abs(150/128*(x-128))+150
600  if y<0 then x=0:y=0
610 endfunc
620 func max2()
630  x=x+1-(x=129)
640  y=-700/(x-130)+130
650  if x>256          then x=0:y=0
660  if y<0 or y>170 then y=0
670 endfunc
680 func max3()
690  y=y+1
700  x=-abs(5*(y-100))+300
710  if x<0   then x=0
720  if y>160 then x=0:y=0
730 endfunc
740 func max4()
750  x=x+1
760  y=abs(-abs(120/50*(x-140)-10)+150)
770  if x>256 then x=0:y=0
780 endfunc
790 func max5()
800  x=x+5:y=140
810  if x>256 then x=0:y=0
820 endfunc
830 func int ss()
840  for i=0 to 3
850   if b[i]='0' then continue
860   if my(i)=0 then mx(i)=x+(i shl 1)*8-64:my(i)=y
870   if mx(i)<5 or mx(i)>250 then my(i)=0:continue
880   my(i)=my(i)+1
890   if my(i)>256 then ending(mx(i))
900   sp_move(i,mx(i),my(i),2)
910  next
920 endfunc
930 func test1()
940  test3()
950  for i=0 to 3
960   if mx(i)-10<x1 and x1<mx(i)+10 then test2(i)
970  next
980 endfunc
990 func test2(e)
1000  mx(e)=0:my(e)=0:b[e]='0':sp_off(e)
1010  m_play(2)
1020 endfunc
1030 func test3()
1040  int X,Y,Z
1050  X=(x1-x)*63/511+63
1060  Y=(y1-y)*63/511+63
1070  if X>63 or Y>63 then return()
1080  Z=bg_get(1,X,Y)
1090  if Z=0 then return()
1100  X=X-(X mod 2)
1110  for i=0 to 1
1120   bg_put(1,X,62+i,0)
1130   bg_put(1,X+1,62+i,0)
1140  next
1150  m_play(2)
1160  te[abs(56-X)/2]='0'
1170  if te="0000" then test4()
1180 endfunc
1190 func test4()
1200  te="1111"
1210  A=A+1+5*(A=4)
1220  x=0:y=0:zz=1
1230  bg_scroll(1,511,511)
1240 endfunc
1250 func var()
1260  if bl=0  then bg_set(0,0,0):return()
1270  if x2<10 then cls:x2=0:bg_set(0,0,0):return()
1280  bg_set(0,0,1)
1290  bg_scroll(0,tt,0)
1300  tt=tt+1+3*(tt=2)
1310  sp_move(15,xx,yy,4)
1320  for i=0 to 4
1330   if my(i)>150 then test2(i)
1340   x2=x2-1
1350  next
1360  m_play(5)
1370 endfunc
1380 func ene()
1390  if x2<0 then return()
1400  if x2>28 then x2=28
1410  if x2 mod 2 then return()
1420  color 0:locate x2+3,0
1430  print"■"
1440  c=1-(x2>=10)-(x2>=20)
1450  color c:locate x2,0
1460  print"■"
1470 endfunc
1480 func ending(MX)
1490  m_stop():m_play(4)
1500  for i=1 to 130
```

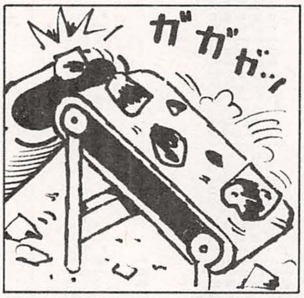
★丈治，世界史もちゃんとやらなきゃだめだよぉ。(栃木県那須郡・**ドカン!!17才**)……【**影**：そうだ，日本だけじゃなく，世界にも目を向けなきゃ。今朝のフトンはアフリカ大陸なんてね。**編**：今でもそうなんですか？】

```
1510   circle(MX,256,i,4,0,180,300)
1520  next
1530  width 64
1540  end
1550 endfunc
1560 func init()
1570  int X,Y,P,I,J
1580  def():music()
1590  screen 0,1,1,1
1600  vpage(15)
1610  sp_disp(1):sp_off()
1620  mouse(0):mouse(4)
1630  msarea(0,0,256,256)
1640  bg_set(0,1,0):bg_set(1,1,1)
1650  bg_fill(0,0):bg_fill(1,0)
1660  for j=0 to 3
1670   for i=0 to 53
1680    bg_put(0,i,20+j,511)
1690   next
1700  next
1710  mspos(X,Y)
1720  randomize(X)
1730  for I=1 to 2
1740   apage(I)
1750   for J=0 to 10
1760    X=int(rnd()*4+3)
1770    Y=int(rnd()*4+3)
1780    P=int(rnd()*15+1)
1790    bill(X,Y,P,I,J)
1800   next
1810  next
1820  demo()
1830 endfunc
1840 func bill(X,Y,P,I,J)
1850  int XX,YY
1860  XX=J*20+I*5:YY=256-Y*10
1870  fill(XX,YY,XX+X*5,256,P)
1880  for i=0 to X-3
1890   for j=0 to Y
1900    fill(XX+5+i*7,YY+4+j*10,XX+8+i*7,YY+9+j*10,abs(P-8)+1)
1910   next
1920  next
1930 endfunc
1940 func demo()
1950  int X,Y,BL,BR,C
1960  apage(3)
1970  for i=0 to 100
1980   X=int(rnd()*256)
1990   Y=int(rnd()*256)
2000   C=int(rnd()*15)+1
2010   pset(X,Y,C)
2020  next
2030  apage(0)
2040  while (BL+BR+1)
2050   m_play(6)
2060   msstat(X,Y,BL,BR)
2070   X=100:Y=10
2080   for i=1 to 15
2090    symbol(X,Y,"ALIEN",i,4,0,i,0)
2100    X=X-15:Y=Y+10
2110   next
2120  endwhile
2130  wipe()
2140 endfunc
2150 func def()
2160  sp_init()
2170 dim char sp1(255)={
2180  0, 0, 0, 0, 0, 0,12, 6, 6,12, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2190  0, 0, 0, 0, 0,13, 6, 6, 6, 6,12, 0, 0, 0, 0, 0,
2200  0, 0, 0, 0,13,13,13,12,12,12,12,12, 0, 0, 0, 0,
2210  0, 0, 0,10,13,13,13,12,12,12,12,12,10, 0, 0, 0,
2220  0, 0,13, 8,13,13,13,12,12,12,12,12, 8,12, 0, 0,
2230  0, 0,13,10,13,13,12,12,12,12,12,12, 8,12, 0, 0,
2240  0, 8,13,10,12,12, 1, 1, 1, 1,12,12,10,12, 8, 0,
2250  0, 8,13,12, 0, 0,13,13,12,12, 0, 0,12,12, 8, 0,
2260  0,10,12, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0,12,10, 0,
2270  0,12, 0, 0,13,13,13,13,13,12,12,12, 0, 1,12, 0,
2280  0, 0,13,13, 0,13,13,13,12,12,12, 0,12,12, 0, 0,
2290  0, 0,13, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0,12, 0, 0,
2300  0, 0, 0, 0,13,13,13,13,13,12,12,12, 0, 0, 0, 0,
2310  0, 0, 0, 0,13, 0,13,13,12,12,12, 0,12, 0, 0, 0,
2320  0, 0, 0,13,13, 0, 0, 1, 1, 0, 0,12,12, 0, 0, 0,
2330  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,13,12, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
2340  }
2350 sp_def(1,sp1)
2360 dim char sp2(255)={
2370  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2380  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2390  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,10, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2400  0, 0, 0, 9, 0, 0, 0,10, 0, 0, 0, 9, 0, 0, 0, 0,
2410  0, 0, 0, 0, 9, 0, 9,10,10, 0, 9, 0, 0, 0, 0, 0,
2420  0, 0, 0, 0, 0, 9, 9, 8, 8, 9, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2430  0, 0, 0, 0, 9, 9, 8, 8, 8, 8,10, 0, 0, 0, 0, 0,
2440  0, 0, 9, 9, 9, 8, 8, 9, 9, 9,10,10,10, 0, 0, 0,
2450  0, 0, 0, 0,10, 8, 8, 9, 9,10,10, 0, 0, 0, 0, 0,
2460  0, 0, 0, 0, 0,10, 8, 9,10,10, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2470  0, 0, 0, 0, 9, 0,10,10,10, 0,10, 0, 0, 0, 0, 0,
2480  0, 0, 0, 9, 0, 0, 0,10, 0, 0, 0,10, 0, 0, 0, 0,
2490  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,10, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2500  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2510  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2520  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
2530  }
2540  sp_def(2,sp2)
2550 dim char sp3(255)={
2560  0, 4, 4, 4, 4, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 4, 4, 4, 4, 4,
2570  5, 5, 5, 5, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 5, 5, 5, 4,
2580  5, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 4,
2590  5, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 4,
2600  5, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 4,
2610  5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 0,
2620  0, 0, 0, 0, 0, 4, 4, 5, 4, 4, 4, 4, 0, 0, 0, 0,
2630  0, 0, 0, 0, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 0, 0, 0, 0, 0,
2640  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2650  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2660  0, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 4,
2670  5, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 4,
2680  5, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 4,
2690  5, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 4,
2700  5, 4, 4, 4, 4, 4, 0, 0, 0, 0, 0, 4, 4, 4, 5, 4,
2710  5, 5, 5, 5, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 5, 5, 5, 0
2720  }
2730  sp_def(3,sp3)
2740 dim char sp4(64)={
2750  3,11, 0, 0, 0, 0, 7, 2,
2760 15, 3,11, 0, 0, 7, 2,14,
2770  0,15, 3,11, 7, 2,14, 0,
2780  0, 0,15, 3, 2,14, 0, 0,
2790  0, 0, 7, 2, 3,11, 0, 0,
2800  0, 7, 2,14,15, 3,11, 0,
2810  7, 2,14, 0, 0,15, 3,11,
2820  2,14, 0, 0, 0, 0,15, 3
2830  }
2840 sp_def(255,sp4,0)
2850 sp_color( 0,    0):sp_color( 1,21140):sp_color( 2, 1024)
2860 sp_color( 3,   62):sp_color( 4, 1024):sp_color( 5, 1984)
2870 sp_color( 6, 1056):sp_color( 7, 2046):sp_color( 8,18432)
2880 sp_color( 9,63488):sp_color(10,34816):sp_color(11,63550)
2890 sp_color(12,44160):sp_color(13,65472):sp_color(14,44394)
2900 sp_color(15,65534)
2910 endfunc()
2920 func music()
2930  for i=1 to 6
2940   m_alloc(i,10000)
2950   m_assign(i,i)
2960  next
2970  m_trk(1,"@66o1c16"        ):m_trk(2,"@67o8c1"    )
2980  m_trk(3,"@27o3c64d16e64"):m_trk(4,"@65v15c1e1")
2990  m_trk(5,"@41o5c64a64"     ):m_trk(6,"@6c64e64"   )
3000 endfunc
```


★影さん，編さんたちとめぐり会えるのがここだけだなんて，残念だと思いませんか？（静岡県三島市・すぎやまよしき14才）……【影：このせまいスペースでの出会いが，スキンシップをはかれるんじゃないか。】

PB-100シリーズ用

ベルト コンベア
Belt Conveyor



HOLMES

ディティール

設計図を見て，同じ機械を組みたててください。

ハウトゥ・プレイ

[SHIFT][0]とすると，ランクを聞いてきますから，2～9の数字を入力してください。番号が大きいほど，むずかしくなります。

ゲーム・スタート！はじめにでる設計図をよく覚えて[EXE]。右から部品が流れてきます。取りたい部品がクレーン（∠）の横にきたら好きなキーを押してください。設計図の部品とちがっていたら，爆発してしまいます。注意！

また，取るべき部品を取りそこなうと，上の表示がDEG→RADとなり，もう一つ取りそこなうと，爆発します。6回爆発すると，ゲーム・オーバーとなります。

HOLMESより メッセージ

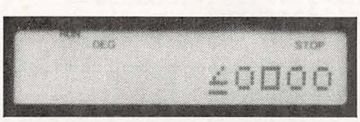
はじめはフローを書かなかったので，虫取りが大変でした。簡単でもフローチャートは書くべきだと痛感しました。

Belt Conveyorのプログラム・リスト

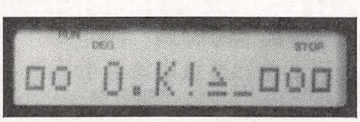
```
P0
  5 VAC
 10 INPUT "Rank(2-9)",S:S= INTS: IF S≧2; IF S≦9 THEN 20
 15 GOTO 10
 20 $="○□▲×÷♠♥♦♣":T=0
 25 FOR O=2 TO 7 STEP .33:N= INTO
 30 MODE 4:R=0:Z=0: FOR P=0 TO 5:A$(P)="":G$(P)="_": NEXT P
 35 FOR P=0 TO N-1: A$(P)= MID( RAN#*S+1,1): NEXT P
 40 PRINT CSR2;"[";A$;B$;C$;D$;E$;F$;"]"
 45 FOR P=0 TO 4:G$(P)=G$(P+1): NEXT P
 50 K$= MID( RAN#*S+1,1): PRINT CSR7;"≦";H$+I$+J$+K$;
 55 IF G$=A$(Z);R=R+1: MODE 4+R: IF R≧2;Z=6: GOTO 115
 60 IF KEY≠"" THEN 70
 65 GOTO 45
 70 IF H$="_" THEN 45
 75 PRINT CSR6;H$;"≧_";
 80 FOR P=5 TO Z STEP -1: PRINT CSRP;H$;" ";: NEXT P
 85 IF H$≠A$(Z) THEN 115
 90 Z=Z+1: IF Z=N THEN 100
 95 H$="": GOTO 45
100 PRINT "O.K!": NEXT O
105 PRINT "Very Good"
110 PRINT "Score";INTO*S*10,"","by HOLMES": GOTO 10
115 FOR Q=Z TO 11: PRINT CSRQ;")";: NEXT Q
120 T=T+1: STOP : PRINT "miss": IF T≧6; PRINT "END..": GOTO 110
125 GOTO 30
```

《第1表》変数表

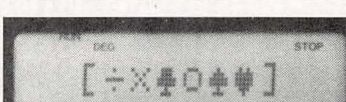
S	ランク
N	部品の数
R	取りそこなっちゃったフラグ
Z	すでに取った部品の数
A＄～F＄	見本部品
G＄	落とした部品
H＄～K＄	ベルト・コンベアの部品
O，P，Q	ループ



▲《写真1》ベルト・コンベアから部品が流れてくるぞ～



▲《写真2》最初にでる設計図どおりに組み立てるとクリア



▲《写真3》こんな複雑な設計図もあるんだ。レベル9（？）

★まちがい電話をしてしまい，“どちらさんですか？”と聞かれて，思わず，「ナゾの人物A」と言って切ってしまった。（沖縄県那覇市・並里智彦13才）……【影：キミだったのか，その電話，編集部にかかってきたぞ。】

PB-110シリーズ用

ランディング



清水　潤一

はじめに

このゲームは，あの古典的名作ゲーム「難着陸」の横スクロール版といった感じのものです。

基本操作

画面左の自機「’」を[6]で上昇，[2]で急降下させます。なにもキーを押していないと自由落下します。

画面右の数字は高度を表しています。高度がさがってこの数字が0になると地上に激突したことになり，ゲーム・オーバーです。

イン石出現

飛行していると，イン石“o”,“○”が出現しますが，[6][2]キーでうまくよけてください。これにぶつかってもゲーム・オーバーです。

飛行場出現，ランディング・シーン

しばらく飛んでいると飛行場（＿＿＿＿█）が現れます。“＿”は滑走路です。ここで自機を高度0以下で着陸させてください。すると1面クリアになります。

また，着陸しないで飛んでいる（高度が0にならない）と指令塔（█）にぶつかってしまい，ゲーム・オーバーです。ちなみに私のハイスコアは5,028点です。

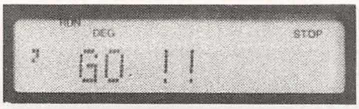
★　　★

ランディングのプログラム・リスト

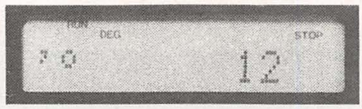
```
P0
  5 S=0: PRINT "+LA
    NDING+","■HI+";
    Z;"■":A=0:B=0
 10 $="
                 ---
    __■":D$="o":E$=
    "○":F$=" "
 15 PRINT :A=A+1: I
    F A=5;A=0:B=B+1
    : IF B=4;B=1
 20 PRINT "' GO !!"
    ;: FOR I=5 TO 2
    2+A:C=2: IF RAN
    #*6-B≦1;C= INT(
     RAN#*2
 25 $= MID(1,I)+D$(
    C)+ MID(I+2): N
    EXT I
 30 G$="'":H$=",":I
    =0:X=15: BEEP 1
 40 $= MID(2):X=X-1
    : IF KEY="6";X=
    X+2:I=0
 45 S=S+1*(2+B*(A+9
    : IF KEY="2";X=
    X-1:I=1
 50 PRINT CSR0; MID
    (1,8); STR$(X);
    "  "; CSR0;G$(I
    );
 55 IF X>0; IF MID(
    1,1)=" " THEN 4
    0
 60 IF MID(1,1)=D$(
    I) THEN 40
 65 IF MID(1,1)="_"
    ; IF X>0 THEN 4
    0
 70 IF MID(1,1)="_"
    ; IF X≦0; IF I=
    1 THEN 90
 71 PRINT CSR0;"*";
    : GOSUB 99
 75 PRINT : PRINT "
    >>DO・KA-N!<<","
    *SCORE";S: IF Z
    >S THEN END
 80 Z=S: BEEP 1: PR
    INT "♥HI・SCORE!
    !♥": END
 90 GOSUB 99: PRINT
     : BEEP : PRINT
     " [].■(.!!";:
    GOSUB 99: BEEP
    : GOTO 10
 99 FOR I=0 TO 150:
     NEXT I: RETURN
```

《第1表》変 数 表

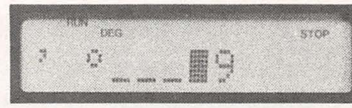
変数	内容
A	滑走路の長さ
B	障害物の数
D$～F$	障害物のキャラ
G$～H$	自機のキャラ
S	スコア
Z	ハイスコア



▲《写真1》GO!!の表示とともに飛び立つ自機



▲《写真2》飛行中はイン石も出現。うまくよけろ



▲《写真3》おっと飛行場だ！高度をさげて着陸体勢に！

★よーく聞け。いいか，よ～く聞くんだぞ，わかったか。あ，待て！逃げないでくれ。俺の話を聞いてくれ～。待てって，いいか話すぞ。がんばってくれ。それだけだ。(茨城県水戸市・パセリ大好き14才)……【影：？】

PB-110

PC-1500用

HIMA(ヒマ) GAME(ゲーム) 21



久保山隆志

内容

よーやく日本に帰ってきたピッチ君は，害虫退治会社に就職しました。そして今日は，はじめて仕事をする日です。

さて，今日の仕事はというと，20件の家に行って，もろもろの害虫を退治することなのですが，いっしょに行くパートナーはじゃまばかりするし，先へ進むほど害虫の数が増え，殺虫剤がなくなったらクビになってしまいます。

操作方法

[0]キーで左へ，[=]キーで右へ移動(左右の端はつながっています)。[.]キーでそっこうのフタを開けますが，パートナーがときどき閉めてしまいます。

スペース・キーで殺虫剤発射ですが，フタが閉まっているときは効きません。

その他

じつはこのゲームのプロトタイプは去る11月2日，我が愛機ＰＣ-1500と共に学校でなくしてしまいました。以後その消息は知れません。

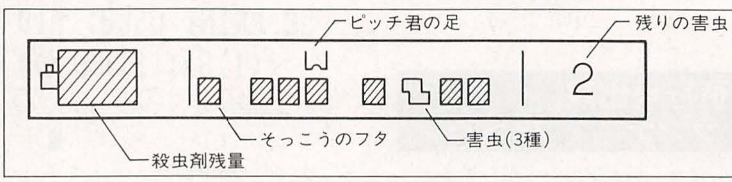
その私に２日間だけＰＣ―1500を貸してくれた「すーめん」君にお礼を言いたいと思います。

《第１表》変 数 表

変数	内容
A	ピッチ君位置
B	害虫位置
C	害虫スピード
D	殺虫剤量
E	害虫の数
F	面数
H	害虫移動距離
I	計算
J	害虫の種類
Z	点数
G(X)	フタ開閉フラグ
A＄	キー入力

HIMA GAME 21のプログラム・リスト

```
 10:CLEAR :F=1:DIM
    G(12):D=10:J=1
 20:WAIT 128:PRINT
    "   **HIMA GAM
    E 21**"
 30:CLS :WAIT 0:
    GCURSOR 50:
    GPRINT "077D05
    3535057D07":
    CURSOR 2:PRINT
    F
 40:FOR I=0TO 30:
    GCURSOR 59+I:
    GPRINT "003070
    30387830"
 50:BEEP 1,60,9:
    NEXT I:A=1:B=
    RND 13-1:H=0:E
    =F:CLS :C=RND
    3-2
 60:GCURSOR 0:
    GPRINT "1C1E1C
    ":FOR I=0TO D:
    GCURSOR I+3:
    GPRINT 127:
    NEXT I
 70:GCURSOR 39:
    GPRINT 127:
    GCURSOR 105:
    GPRINT 127
 80:FOR I=0TO 12:G
    (I)=RND 2-1:IF
    G(I)GCURSOR I*
    5+40:GPRINT "7
    C7C7C7C7C"
 90:NEXT I:CURSOR
    20:PRINT E
100:GCURSOR A*5+40
    :IF G(A)GPRINT
    "7F7F7D7F7F":
    GOTO 160
110:IF A<>BGPRINT
    "0303010303":
    GOTO 160
120:ON JGOTO 130,1
    40,150
130:GPRINT "1B7B79
    7343":GOTO 210
140:GPRINT "0B1F29
    7323":GOTO 210
150:GPRINT "573B39
    5703":GOTO 210
160:GCURSOR B*5+40
    :IF G(B)GOTO 2
    10
170:ON JGOTO 180,1
    90,200
180:GPRINT "187878
    7040":GOTO 210
190:GPRINT "081C28
    7020":GOTO 210
200:GPRINT "543838
    5400"
210:A$=INKEY$ :IF
    A$=" "THEN 310
215:IF A$="."BEEP
    1,30,60:G(A)=0
220:IF A$="0"THEN
    470
230:IF A$="="GOTO
    490
240:IF RND 9=1LET
    I=RND 13-1:G(I
    )=1:GCURSOR I*
    5+40:GPRINT "7
    C7C7C7C7C"
250:IF H=0LET H=
    RND 6:C=RND 3-
    2:GOTO 100
260:H=H-1:GCURSOR
    B*5+40:IF G(B)
    GOTO 280
270:GPRINT "000000
    0000"
280:B=B+C:IF B<0
    LET B=B+13
290:IF B>12LET B=B
    -13
300:GOTO 100
310:GCURSOR A*5+40
    :GPRINT "334B4
    54B33":BEEP 1,
    60,50
320:D=D-1:GCURSOR
    D+4:GPRINT 0
330:GCURSOR A*5+40
    :IF G(A)GPRINT
    "7F7F7B7F7F":
    GOTO 450
340:IF A<>BGPRINT
    "0303010303":
    GOTO 450
350:GPRINT "132B29
    2B13":BEEP 3:E
    =E-1:Z=Z+1
360:GCURSOR A*5+40
    :GPRINT "03030
    10303":B=RND 1
    3-1:C=RND 3-2
370:IF E>0CURSOR 2
    0:PRINT E;" ":
    GOTO 100
380:CLS :GCURSOR 5
    0:GPRINT "077D
    053535057D07"
390:FOR I=30TO 0
    STEP -1:
    GCURSOR 59+I:
    GPRINT "307838
    30703000"
400:BEEP 1,60,9:
    NEXT I:WAIT 99
    :IF E>0BEEP 2,
    90:PRINT "OMAE
    WA KUBIDA!":
    GOTO 440
410:PRINT "YOKU YA
    TTA!":BEEP 2,3
    0:F=F+1:D=D+F+
    10:J=RND 3:IF
    D>33LET D=33
420:IF F<20THEN 30
430:PRINT "YOSI!";
    :PRINT "KYOUWA
     OWALIDA!"
440:PRINT "SCORE="
    ;Z*10:PRINT "G
    AME OVER":END
450:IF D<1BEEP 2:
    GOTO 380
460:GOTO 100
470:GOSUB 510:A=A-
    1:IF A<0LET A=
    A+13
480:GOTO 240
490:GOSUB 510:A=A+
    1:IF A>12LET A
    =A-13
500:GOTO 240
510:GCURSOR A*5+40
    :IF G(A)GPRINT
    "7C7C7C7C7C":
    RETURN
520:GPRINT "000000
    0000":RETURN
```



《第１図》画面構成



▲《写真１》害虫がフタに隠れながら動きまわる



▲《写真２》それ！殺虫剤発射！おっと逃げられた

★私は言いたい！ペンネームを使うときは，ちゃんとした意味のあるものにし，長すぎないようにしろ!!（岩手県和賀郡・**パニックモンスター改めパニッシュモンスター16才**）……【**編**：そういうペンネームの例か。ふむ。】



ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，YK－2先生やYu-You 先生，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード(N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください**。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，未発表のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

THE GAME MUSIC PROGRAM

X68000用 ■パソコン版

ハイドライド HYDLIDE 3 タイトルBGM

●Yu-You●

ハイドライド 3

今回ボクが作ったBGMは，あのRPGの老舗(しにせ)ともいわれるT＆Eが88シリーズ用にだした新作ソフト「ハイドライド3」のタイトルBGMです。

ボクはまだ数曲しか聞いたことがない（…というよりは，ゲームが進行しないので聞けない）のですが，全体的に軽いノリで作られているといった印象を受けました。その中でも一番気に入っているタイトルBGMを作りました。ぜひ聞いてみてください。

では，ここでゲームについての印象も書いておきましょう。

グラフィックはきれい。音楽もけっこういける…し・か・し…ムズイ!!

ボクは戦士を使っています。そして持てる重量は1400g(前後)。じつはこの〝持てる重量〟というのがクセものなのです。スリングを持っていざ戦いの場にでてみると，そこにはスライムがうじゃうじゃいます。Yu-You（ボクのキャラの名前）はスリングを手にビシバシ，スライムを殺しまくります。気持ちよく敵を殺せるのはいいのですが，しだいに体が動かなくなっていくのです。

ボクは重要なことを忘れていました。そうです，お金にも重さがあったのです。動けなくなったYu-Youに対しスライムは反撃を開始します（なんてひきょうなやつだ…!?）。ジュ〜〜〜という音とともにYu-Youは死ぬのでした（くっそ〜，まだLEVEL 1だよ〜）。

プログラムについて

今回はチェックサムこそ入っていな

《第1表》各チャンネルの内容

ch.	内容
1	……メロディ
2	……メロディ・デチューン
3	……メロディ・エコー
4	……コード
5	……コード
6	……ベース
7	……ドラム
8	……ハイハット

《リスト1》HYDLIDE 3—タイトルBGM—のプログラム・リスト

```
100 /*  save "hydlide_3.       .tit
110 /*
120 /*  H Y D L I D E  3      T I T L E  B.G.M
130 /*
160 /*  P R O G R A M E D  B Y  Y u - Y o u
170 /*
180 /*  i n    N O V./ 2 4 / 1 9 8 7
190 /*
200 m_init()
210 key  3,"         "+chr$(9)+chr$(9)+chr$(9)+chr$(13)
300 vn=1
310 dim str pd(30)[256]:dim char po(255),dd(5),v(4,10)
320 dim str dt(11)[2],bd[256],tt(4)[256],t(4)[256],ts(4)[256]
330 for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):next
340 for i=9 to 16:m_alloc(i,2000):next
500 goto 5000
990 /*
1000 /*  S E T  M M L  T O  T R A C K
1010 /*
1020 r=0
1030 if po(r)=255 then return
1040 m_trk(trk,pd(po(r)))
1050 r=r+1:goto 1030
1490 /*
1500 /*  M A K E  D R U M S
1510 /*
1520 dt=("b","b-","a","a-","g","g-","f","e","e-","d","d-","c")
1530 for dl=1 to 2
1540 for dn=1 to 4:tt(dn)=""
1550 r1=(dd(2)*(dn-1))+dd(1):r2=int(r1/12)
1560 r=r1-(r2*12):o=dd(0)-r2
1570 for i=1 to o:tt(dn)=tt(dn)+"<":next
1580 for i=1 to dl*4
1590 if r=12 then r=0:o=o-1:tt(dn)=tt(dn)+">"
1600 if i=dl*4 then tt(dn)=tt(dn)+dt(r):goto 1620
1610 tt(dn)=tt(dn)+dt(r)+"&"
1620 r=r+1:next
1630 if o=0 then goto 1650
1640 for i=1 to o:tt(dn)=tt(dn)+">":next
1650 next
1660 if dd(4)=0 then goto 1690
1670 tt(1)="p1"+tt(1):tt(3)="p2"+tt(3)
1680 tt(2)="@v"+str$(dd(4)-1)+tt(2)+"@v"+str$(dd(4))
1690 if dd(3)=0 then goto 5710
1700 for i=1 to 4:tt(i)="@"+str$(dd(3))+tt(i):next
1710 if dl=1 then for i=1 to 4:ts(i)=tt(i):next:goto 1730
1720 for i=1 to 4:t(i)=tt(i):next
1730 next:return
1990 /*
2000 /*  V O I C E  S E T
2010 /*
2020 m_vset(vn,v)
2030 vn=vn+1:return
4990 /*
5000 /*  V O I C E  D A T A
5010 /*
5100 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM    V O I C E  1
5110 v=(  22, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
5120 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
5130      31, 13,  4,  3,  1, 25,  0,  8,  0,  0,  0,
5140      31, 11,  2,  6, 10, 20,  0,  3,  0,  0,  0,
5150      31, 10,  3,  6,  3,  0,  0,  1,  7,  0,  0,
5160      31, 10,  5,  6,  2, 10,  0,  1,  3,  0,  0)
5170 gosub 2000
5190 /*
5200 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM    V O I C E  2
5210 v=(  57, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
5220 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
5230      31,  5,  3,  3, 10, 25,  1,  4,  3,  0,  0,
5240      31,  7,  2,  6, 10, 20,  1,  2,  0,  0,  0,
5250      31,  9,  2,  3, 10, 50,  1,  2,  0,  0,  0,
5260      31, 10,  2,  6, 10,  0,  1,  1,  7,  0,  0)
```

★影さんて，いったいナニモノですか？サルですか？なまけものですか？火星人ですか？（北海道南幌町・影の影12才）……【編：サルです。影：キャッキャッ。なバカな。編：サルのマネするおうむです。影：うーん……。】

いものの，ほとんど先月号の「ザナドゥ」のルーチンなどを使いまわししました。ですので，先月号のプログラムを打ち込んだ人なら，多少エディットするだけでいいはずです。

また，プログラムはエンドレス・ループになっているので（本物は終わりがある），もし本物と同じように終わりをつけたいのなら，**第1表**の「パート割り」を参考にして自分で改良してください。

アレンジの内容としては，ステレオ・デチューン，エコー，メロディのアレンジなど，ほとんど先月と同じです。

最後に

PC-88ユーザーのみなさん，ごめんなさい。じつは，先月号の〝FM音源

```
5270 gosub 2000
5290 /*
5300 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM     V O I C E  3
5310 v={  58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
5320 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
5330      30, 10,  5,  4, 10, 33,  0,  0,  2,  0,  0,
5340      31, 10,  7,  5,  8, 37,  0,  3,  2,  0,  0,
5350      31, 11, 10,  6,  9, 40,  0,  0,  6,  0,  0,
5360      31, 10,  8,  7,  7,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
5370 gosub 2000
5390 /*
5400 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM     V O I C E  4
5410 v={  62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
5420 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
5430      31, 13,  5,  5,  2,  0,  0, 15,  0,  1,  0,
5440      31, 17, 10,  6,  5, 10,  0,  0,  0,  0,  0,
5450      31, 17,  4,  6, 10,  4,  0,  0,  0,  0,  0,
5460      31, 12,  9,  7,  8,  8,  0,  0,  0, .0,  0}
5470 gosub 2000
5490 /*
5500 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM     V O I C E  5
5510 v={  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
5520 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
5530      31,  3,  3,  2,  0, 21,  0,  1,  3,  0,  0,
5540      25,  5,  2,  6,  0,  8,  0,  1,  3,  0,  0,
5550      30,  3,  1,  2,  0, 20,  0,  1,  7,  0,  0,
5560      28,  3,  1,  6,  0,  8,  0,  1,  7,  0,  0}
5570 gosub 2000
5590 /*
5600 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM     V O I C E  6
5610 v={  58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
5620 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
5630      31, 15,  8,  1, 10,  0,  0, 10,  0,  3,  0,
5640      31, 10,  8,  1, 10,  0,  0,  3,  0,  2,  0,
5650      31, 10,  8,  1, 10,  0,  0,  1,  0,  1,  0,
5660      31, 18, 15,  6, 10,  8,  0,  1,  0,  0,  0}
5670 gosub 2000
5690 /*
5700 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM     V O I C E  7
5710 v={  58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
5720 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
5730      31, 15,  8,  1, 10,  5,  0,  2,  0,  1,  0,
5740      31, 10,  8,  1, 10,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
5750      31, 10,  8,  1, 10,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
5760      31, 16, 13,  6, 10,  3,  0,  1,  0,  0,  0}
5770 gosub 2000
5790 /*
5800 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM     V O I C E  8
5810 v={  44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,121,
5820 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
5830      31,  8,  3,  2,  1, 27,  0,  2,  7,  0,  0,
5840      20,  5,  3,  5,  1, 10,  0,  1,  7,  0,  0,
5850      25,  8,  3,  2,  1, 25,  0,  2,  3,  0,  0,
5860      30,  5,  3,  5,  1, 10,  0,  1,  3,  0,  0}
5870 gosub 2000
5890 /*
5900 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM     V O I C E  9
5910 v={  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
5920 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
5930      31,  7,  4,  2,  4, 25,  0,  1,  3,  0,  0,
5940      25, 10,  6,  6,  4,  8,  0,  1,  3,  0,  0,
5950      30,  7,  4,  2,  4, 23,  0,  1,  7,  0,  0,
5960      28, 10,  6,  6,  4,  8,  0,  1,  7,  0,  0}
5970 gosub 2000
6000 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM     V O I C E  1 0
6010 v={   7, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
6020 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
6030      31,  0,  0,  7,  0,  5,  0,  8,  0,  0,  0,
6040      31,  0,  0,  7,  0,  7,  0,  4,  0,  0,  0,
6050      31,  0,  0,  7,  0,  8,  0,  2,  0,  0,  0,
6060      28,  0,  0,  7,  0, 12,  0,  1,  0,  0,  0}
6070 gosub 2000
9990 /*
10000 /*   P L A Y   D A T A
```

```
10510 /*
10520 m_tempo(150)
10990 /*
11000 trk=9
11100 pd(0)="v1014q8o6@1y48,00p1
11110 pd(1)="c2de-f.e-16d16c2d8.>b8.g8&g2&g1<
11120 pd(2)="v1314q8o5@5
11130 pd(3)="c2de-f.e-16d16c2d8.>b8.g8&g2r4b2.
11500 po={  0,  1,  1,  1,  1,  2,  1,  1,  1,  3,255}
11600 gosub 1000
11990 /*
12000 trk=10
12100 pd(0)="v1014q8o6@1y49,40p2
12120 pd(2)="v1114q8o5@5
12130 pd(3)="c2de-f.e-16d16c2d8.>b8.g8&g2<<d8.>b8.g8&g2
12140 pd(4)="c2de-f.e-16d16c2d8.>b8.g8&g2r4b2.
12500 po={  0,  1,  1,  1,  1,  2,  3,  3,  3,  4,255}
12600 gosub 1000
12990 /*
13000 trk=11
13100 pd(0)="v 614q8o6@1y50,28 p1
13110 pd(1)="r16v6c2de-f.e-16d16c2d8.>b8.g16&g2<<v9d8.>b8.g8&g2
13120 pd(2)="v8 14q8o5@5y50,60r16
13140 pd(4)="c2de-f.e-16d16c2d8.>b8.g16&g2r4b2.
13500 po={  0,  1,  1,  1,  1,  2,  3,  3,  3,  4,255}
13600 gosub 1000
13990 /*
14000 trk=12
14100 pd(0)="v 614q8o6@1y51,12p2
14120 pd(2)="v9 11q8o4@8y51,20
14130 pd(3)="gab&b
14140 pd(4)="gabr4g2.
14500 po={  0,  1,  1,  1,  1,  2,  3,  3,  3,  4,255}
14600 gosub 1000
14990 /*
15000 trk=13
15100 pd(0)="18q8o6@2y52,20
15110 pd(1)="cge-g<c>ge-gfacafafe-dgfgbgfgdgfgbgfg
15120 pd(2)="v8 11q8o4@8y52,20
15130 pd(3)="e-f2&f+2g&g
15140 pd(4)="e-f2&f+2gr4f2.
15500 po={  0,  1,  1,  1,  1,  2,  3,  3,  3,  4,255}
15600 gosub 1000
15990 /*
16000 trk=14
16100 pd(0)="18q8o6@2y53,60
16120 pd(2)="o3@3v12116y53,20crcccrcccrcccrccfrfffrfff+rf+f+f+rf+f+grgggrgggrggg
rgggrgggrgggrgggrgg
16130 pd(3)="o3@3v12116y53,20crcccrcccrcccrccfrfffrfff+rf+f+f+rf+f+grgggrgggrggg
rggr4g2.
16500 po={  0,  1,  1,  1,  1,  2,  2,  2,  3,255}
16600 gosub 1000
16990 /*
17000 trk=15
17010 dd={2,10,3,4}:gosub 1500
17020 bd="@4e&e-&d&d-"
17100 pd(0)="164o3v14r1r1r1r1r1r1r1r1r1r1r1r1r1r1
17110 pd(1)="|:4"+bd+"r8."+t(3)+"r8"+bd+"r16"+bd+"r16"+t(3)+"r8"+":|"
17120 pd(2)="|:3"+bd+"r8."+t(3)+"r8"+bd+"r16"+bd+"r16"+t(3)+"r8"+":|"
17130 pd(3)=bd+"r8.<<d-&cd-&c>>|:3"+ts(1)+":|<b-&gb-&g>|:3"+ts(2)+":|<g&g-g&g->|
:3"+ts(3)+":|"
17500 po={  0,  1,  1,  1,  2,  3,255}
17600 gosub 1000
17990 /*
18000 trk=16
18100 pd(0)="18q8o3v12r1r1r1r1r1r1r1r1r1r1r1r1r1r1r1r2r@6c16c16@7c4
18110 pd(1)="@6116v10|:4cccccccccccccccc:|
18120 pd(2)="|:3cccccccccccccccc:|r1
18500 po={  0,  1,  1,  1,  2,255}
18600 gosub 1000
18990 /*
21000 trk=1
21100 pd(0)="v1414q8o4@9y48,20
21110 pd(1)="e-.f.gd.e-.dc.e-.fg.f16e-16d2
```

★昔々，電波の里に影じいさんとつぐ美ばあさんがおったそうな。じいさんはパソコンを壊しに，ばあさんは銀行強盗に行ったそうな。オリンポス学より。(栃木県西那須野町・磯　学16才)……**【つぐ美：なんでこうなるの？】**

110番″のコーナーで，「来月は88のサウンドボードII用のミュージックを作る予定です」と書いておきながら今月はまたしてもX68K。じつは，サウンドボードIIで「スプラッシュ・ウェーブ」を作ろうと思っていたのですが，肝心のサウンドボードIIが手に入らなかったのです。まあ，あくまで予定でしたので，かんべんしてください。

「スプラッシュ・ウェーブ」は絶対作りますので，お年玉で，サウンドボードIIを買って待っていてくださいね。

特別企画：PSGに挑戦…結果発表

'87年12月号の「FM音源110番」で行なった特別企画「ＰＳＧに挑戦」に多

```
21120 pd(2)="e-.d.cf.e-.dg.e-.f8.&e32&e-32d1
21130 pd(3)="g.f.e-d.e-.dc.e-.fg.f16e-16d2
21140 pd(4)="e-.d.cf.e-.dc.e-.fg2.a-16g16g-16g16
21150 pd(5)="v15f2ga-b-.a-16g16f2g8.e-8.c8&c2&c1
21160 pd(6)="f2ga-<d.e-16f1618fe-dfg.e-.c&c2&c1
21500 po=[  0,  1,  2,  3,  4,  5,  6,255]
21600 gosub 1000
21990 /*
22000 trk=2
22100 pd(0)="v1314q8o4@9y49,40
22150 pd(5)="f2ga-b-.a-16g16f2g8.e-8.c8&c2<g8.e-8.c8&c2>
22160 pd(6)="f2ga-<d.e-16f1618fe-dfg.e-.c>g.e-.c&c1
22500 po=[  0,  1,  2,  3,  4,  5,  6,255]
22600 gosub 1000
22990 /*
23000 trk=3
23100 pd(0)="v1014q8o4@9y50,60r16
23160 pd(6)="f2ga-<d.e-16f1618fe-dfg.e-.c>g.e-.c16>g.e-.c>g.e-.c
23500 po=[  0,  1,  2,  3,  4,  5,  6,255]
23600 gosub 1000
23990 /*
24000 trk=4
24100 pd(0)="v1011q8o4@8y51,12
24110 pd(1)="|:3e-dc>b<:|e-d12cde-e
24120 pd(2)=">@10q418v9|:2a-a-a-a-a-a-a-a-b-b-b-b-bbbb<cccccccccccccccc>:|
24500 po=[  0,  1,  2,255]
24600 gosub 1000
24990 /*
25000 trk=5
25100 pd(0)="v911q8o4@8y51,12
25110 pd(1)="|:3c>b-a-g<:|c>b-a-2b2<c1
25120 pd(2)=">@10q418v8|:2ffffffffffffgggggggggggggggggg:|
25500 po=[  0,  1,  2,255]
25600 gosub 1000
25990 /*
26000 trk=6
26100 pd(0)="14q8o3@3y53,20v12
26120 pd(1)="|:3c.c.c>b-.b-.b-a-.a-.a-g.g.g<:|c.c.c>b-.b-.b-18a-a-a-a-b-b-b-b-<e
-e-e-e-eeee
26130 pd(2)="|:218ffffffffb-b-b-b-bbbb<cccccccccccccccc>:|
26500 po=[  0,  1,  2,255]
26600 gosub 1000
26990 /*
27000 trk=7
27010 dd=[2,10,3,4]:gosub 1500
27020 bd="@4e&e-&d&d-"
27100 pd(0)="164o3v11
27110 pd(1)="|:15"+t(3)+bd+"r8."+t(3)+bd+"r8."+t(3)+bd+"r16:|"
27120 pd(2)="v13|:2"+bd+"r16"+bd+"r16"+t(2)+bd+"r16:|"
27500 po=[  0,  1,  2,  2,  2,  2,  2,  2,  2,  2,  2,255]
27600 gosub 1000
27990 /*
28000 trk=8
28100 pd(0)="18q8o3v12
28110 pd(1)="|:15@7c@6cc@7c@6cc@7c@6c:|@7c@6cc@7c@6cc@7c16c16c16c16
28120 pd(2)="v10116|:8cccccccccccccccc:|
28500 po=[  0,  1,255]
28600 gosub 1000
28990 /*
31000 trk=1
31100 pd(0)="v1514q8o4@9
31110 pd(1)="g.a-.b<c.d.e-g1&g1c.c.c16d16c8>b.b8&b2<c1&c1&c1&c1
31500 po=[  0,  1,255]
31600 gosub 1000
31990 /*
32000 trk=2
32100 pd(0)="v1314q8o4@9y49,40
32110 pd(1)="g.a-.b<c.d.e-g1&g1c.c.c16d16c8>b.b8&b214|:2g.b-.&b-a.a-8&a-2:|
32500 po=[  0,  1,                       255]
32600 gosub 1000
32990 /*
33000 trk=3
33100 pd(0)="v1014q8o4@9y50,60r16
33110 pd(1)="g.a-.b<c.d.e-g1&g1c.c.c16d16c8>b.b16&b214|:2e-.g 8&g 2g-.f 8&f 2:|
33500 po=[  0,  1,                       255]
33600 gosub 1000
33980 /*
34000 trk=4
34100 pd(0)="v918q6o3@10
34110 pd(1)="a-a-a-a-a-a-a-a-ggggbbbb<l16c>bab<c>b<cde-de-fgfga-gfe-fe-de-dcdc>b
<c>ba-g
34120 pd(2)="a-<cfa-<c>a-fa-<cfa-<c>b<c>ba
34130 pd(3)="o3gb<dfbfd<d>b<dfgbgfg
34140 pd(4)="@8o318|:2gggb-b-b-b-b-aaaa-a-a-a-a-:|
34500 po=[  0,  1,  2,  3,  4,           255]
34600 gosub 1000
34980 /*
35000 trk=5
35100 pd(0)="v818q6o3@10y52,40
35110 pd(1)="ffffffffddddggggv7<l16c.>bab<c>b<cde-de-fgfga-gfe-fe-de-dcdc>b<c>ba
-g
35120 pd(3)=pd(3)+"32"
35140 pd(4)="@8o318|:2e-e-e-gggggg-g-g-fffff:|
35500 po=[  0,  1,  2,  3,  4,           255]
35600 gosub 1000
35980 /*
36000 trk=6
36100 pd(0)="18q8o3@3y53,20v12
36120 pd(1)="ffffffffddddggggcccccccce-e-e-e-gggg>a-a-a-a-a-a-a-a-ggggbbbb<
36130 pd(2)="cccccccccccccccccccccccccccccccc
36500 po=[  0,  1,  2,255]
36600 gosub 1000
36990 /*
37000 trk=7
37010 dd=[2,10,3,4]:gosub 1500
37020 bd="@4e&e-&d&d-"
37100 pd(0)="164o3v11
37110 pd(1)="v13|:2"+bd+"r16"+bd+"r16"+t(2)+bd+"r16:|"
37120 pd(2)="r1r1r1r1
37500 po=[  0,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  2,255]
37600 gosub 1000
37990 /*
38000 trk=8
38100 pd(0)="18q8o3@6
38110 pd(1)="v10116|:20cccccccccccccccc:|
38500 po=[  0,  1,255]
38600 gosub 1000
38990 /*
41000 trk=1
41100 pd(0)="v1314q8o5@5
41110 pd(1)="c2de-f.e-16d16c2d8.>b8.g8&g2&g1<
41130 pd(3)="c2de-f.e-16d16c2d8.>b8.g8&g2r4b2.
41500 po=[  0,  1,  1,  1,  3,255]
41600 gosub 1000
41990 /*
42000 trk=2
42100 pd(0)="v1014q8o6@1y49,40p2
42120 pd(2)="v1114q8o5@5
42130 pd(3)="c2de-f.e-16d16c2d8.>b8.g8&g2<<d8.>b8.g8&g2
42140 pd(4)="c2de-f.e-16d16c2d8.>b8.g8&g2r4b2.
42500 po=[  2,  3,  3,  3,  4,255]
42600 gosub 1000
42990 /*
43000 trk=3
43120 pd(2)="v8 14q8o5@5y50,60r16
43140 pd(4)="c2de-f.e-16d16c2d8.>b8.g16&g2r4b2.
43500 po=[  2,  3,  3,  3,  4,255]
43600 gosub 1000
43990 /*
44000 trk=4
44120 pd(2)="v9 11q8o4@8y51,20
44130 pd(3)="gab&b
44140 pd(4)="gabr4g2.
44500 po=[  2,  3,  3,  3,  4,255]
44600 gosub 1000
44990 /*
45000 trk=5
```

★学校の帰り道，電柱にぶつかり「ゲットレディ」と言って，また歩きだした①君は僕の友人だ。(富山県中新川郡・76の6の淳14才)……【影：電柱をナンパしてんのか？彼は。編：そのネタ古いでしょ。影：トホホ。】

数の応募がありました。どうもありがとうございます。じつは，スペースの関係で，このプログラムのコーナーで結果を発表したいと思います。

では，結果発表に入る前にまずはこのようなハガキを紹介しておこうと思います。

●Yu-You先生に言いたいことがあります。それはベーマガ12月号のFM音源110番の特別企画のことについてです。ボクのようなX1のPSGユーザーにとって「FM音源でどこまでPSGに近い音を作れるか」などといった企画はひじょ～に腹が立ちます。いくらFM音源がいい音をだせるからといっても，これはX1やMSXユーザーをバカにしていると思います。

〔北海道・**かまくら君？才**〕

はっきり言ってこのハガキを見たときショックを受けました。ボク自身PSGユーザーをバカにするつもりはなかったものの，結果的にそのようなことになっていたなんて…。PSGユーザーの方，本当にすみませんでした。

でも，ボクがこの企画を採用した第1の目的は，読者のFM音源に対する関心度や技量を知ることだったのです。そして，第2の目的としては，PSGに近い音を作ることにより，今後のVGM作りを楽にすることです。

とくに後者のほうは，DEMPAマイコンソフトのX68Kスペースハリアーのサウンド作りの仕事をしたときに，"th eme"の中のサブBGMのPSG音をうまく作れなかったという失敗談もからんでたということで，そのへんのところ，わかってくださいネ。

《リストA》PSGに挑戦問題リスト

```
1000 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
1010 DIM PL1%(4,9):V$="v9"
1020 '
1030 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
1040 READ PL1%(X,Y)
1050 NEXT Y,X
1100 AL=PL1%(0,0)-(INT(PL1%(0,0)/8)*8)
1110 IF AL>=0 AND AL<=3 THEN V$="v14"
1120 IF AL=4 THEN V$="v12"
5000 CMD VOICE PL1%
5010 '
5020 A$=V$+"t15018q8o5a4r4a4r4r8"
5030 B$="t150v1518q8o5r4a4r4a4r8"
5040 CMD PLAY A$,,,B$
5050 '
5060 '      AF
5070 DATA  ??, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
5080 '                          OL       ML
5090 DATA  31,  0,  0, 15,  0, ??,  0, ??,  0,  0
5100 DATA  31,  0,  0, 15,  0, ??,  0, ??,  0,  0
5110 DATA  31,  0,  0, 15,  0, ??,  0, ??,  0,  0
5120 DATA  31,  0,  0, 15,  0,  0,  0, ??,  0,  0
```

《リストB》優秀賞のパラメータ・リスト

```
100 '     AF   OM   WF   SY SPEED PMD AMD PMS
110 DATA 61, 15,  0,  0,     0,  0,  0,  0,  0,0
120 '     AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML   DT AMS
130 DATA 31,  0,  0, 15,  0, 28,  0,  4,  0,  0
140 DATA 31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  2,  0,  0
150 DATA 31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  2,  0,  0
160 DATA 31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  2,  0,  0
```

```
45120 pd(2)="v8 11q8o4@8y52,20
45130 pd(3)="e-f2&f+2g&g
45140 pd(4)="e-f2&f+2gr4f2.
45500 po=[  2,  3,  3,  3,  4,255]
45600 gosub 1000
45990 /*
46000 trk=6
46120 pd(2)="o3@3v12116y53,20crcccrcccrcccrccfrfffrfff+rf+f+f+rf+f+grgggrgggrggg
rgggrgggrgggrgggrgg
46130 pd(3)="o3@3v12116y53,20crcccrcccrcccrccfrfffrfff+rf+f+f+rf+f+grgggrgggrggg
rggr4g2.
46500 po=[  2,  2,  2,  3,255]
46600 gosub 1000
46990 /*
47000 trk=7
47010 dd=[2,10,3,4]:gosub 1500
47020 bd="@4e&e-&d&d-"
47100 pd(0)="164o3v14
47110 pd(1)="|:4"+bd+"r8."+t(3)+"r8"+bd+"r16"+bd+"r16"+t(3)+"r8"+":|"
47120 pd(2)="|:3"+bd+"r8."+t(3)+"r8"+bd+"r16"+bd+"r16"+t(3)+"r8"+":|"
47130 pd(3)=bd+"r8.<<d-&cd-&c>>|:3"+ts(1)+":|<b-&gb-&g>|:3"+ts(2)+":|<g&g-g&g->|
:3"+ts(3)+":|"
47500 po=[  0,  1,  1,  1,  2,  3,255]
47600 gosub 1000
47990 /*
48000 trk=8
48100 pd(0)="18q8o3v12
48110 pd(1)="@6116v10|:4cccccccccccccccc:|
48120 pd(2)="|:3cccccccccccccccc:|r1
48500 po=[  0,  1,  1,  1,  2,255]
48600 gosub 1000
48990 /*
60000 /*  P L A Y   T R A C K
60010 /*
60020 for i=1 to 8:m_assign(i,i+8):next
60030 m_play(                    )
60050 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
60060 if m_stat(1)=1 then goto 60060
60110 m_play(                    )
60160 if m_stat(1)=1 then goto 60160
60170 goto 60110
```

審査方法

●**リストA**に対してパラメータを与え，RUN⏎する。聞き取りにはヘッドホンを使用し，高音部ののび，広がりなどにも注意する。

●なお，アルゴリズムによってキャリアの数がちがうため，Vコマンドによるボリューム操作で音量を均一化した。

アルゴリズム0～3……V14

アルゴリズム4…………V12

アルゴリズム5～6……V9

●アルゴリズム7については，正弦波しか出力できないため，審査の対称からはずした。

●第1次～第3次審査まで行ない，少しずつしぼっていった。

結果発表

優秀賞に輝いたのは，茨城県新治郡・**小池清人さん（20才）**です。その優秀パラメータは**リストB**に載せておきます。

Yu-You：いやー，本当におどろきました。優秀賞が，アルゴリズム5番を使って作られた作品であったとは……。

ボクは今まで，PSGっぽい音というのはアルゴリズム1番で作るものであって，またそうでなければ作れないと思い込んでいました。理論上アルゴリズム1番がPSGっぽい音を作るのに適しているという固定観念が頭にこびりついていたせいもあります。そのような理論をみごとにうちやぶってくれた小池清人さんの音色は，ただただみごととしか言いようがないです。

ただここで一つ，絶対に覚えておいてほしいことがあります。それは，理論をまったく知らずに，実験だけくり返して，FM音源を覚えようとするのは，かえって遠まわりとなります。上のパラメータのように理論をくつがえす（大げさ？）ようなものであっても，FM音源たるものをよく知ったうえで，研究して作りだされた産物であることをボクは信じます。

今後このようなおもしろい特別企画を思いついた人はぜひ『FM音源110番』のコーナーまでハガキを送ってください。

★

★

★ベーマガを買ってルンルン気分で帰る途中，自転車のカゴからベーマガを落っことしてしまったのは僕だけだろうか。（奈良県大和郡山市・**大井尚孝12才**）……【**影**：道にゴロゴロ落ちてたぞ。**編**：野菜じゃないんだから。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

MSX(16K以上)/MSX2用

ファミコン版 愛戦士ニコル

©コナミ

Xtra

内容

コナミの総決算ともいえるファミリーコンピュータ用ソフト「愛戦士ニコル」の2面BGMです。テレビCMにも流されたあのノリノリ！の曲をMSXで再現することができました。おまけにマシン語使用によるシンセドラム，デチューンといったテクニックを盛りだくさんつめこんでお届けしたいと思います。

プログラム

変数はA＄がメロディ，B＄がベース，C＄はサブ・メロディとシンセドラム担当です。

またマシン語部分はシンセドラム，デチューンなどの処理に使用しました（格納番地の関係でDISK-BASICでの実行後の状態は保証できませんので，ごかんべんを）。

どちらも打ちまちがいのないように注意してください。

最後に

聞いてみていかがでしたか？このPSGという限られた音源を最大限に活用させるということは，とてもむずかしいことだと思いますが，このプログラムはそんな点を少しだけ可能にしてくれたのではないでしょうか。

マシン語ルーチンについての解説

この曲にはマシン語によるデチューン（周波数ずらし）とタム用のポルタメントのサブ・ルーチンが入っています。本人からの解説がなかったので，代わって私が解説します。

デチューンはCパートに自動的にかかるようになっています。これはとくに説明はいらないでしょう。

タムのポルタメントですが，これはCパートでオクターブ3のA－をみつけると，自動的にかけるようになっています。よって，Cパートでオクターブ3のふつうのA－はだせません。注意しましょう。

また，自分のプログラムにこれを使いたいときは，

1. このプログラムを入力（またはロード）します。
2. つぎのように入力します。
   DELETE 170-720 ↵
   RENUM 100 ↵
   165 GOTO 1000 ↵

このようにしてから，1000行からプログラムを入力します。このとき，プログラムの終了はENDでなく，GOTO 180で行なうようにしてください。

（GORRY）

愛戦士ニコルのミュージック・プログラム・リスト

```
100 CLEAR 500,&HF000
110 POKE &HFD9F,&HC9:GOSUB 760
120 POKE &HF050,0
130 POKE &HFDA0,0:POKE &HFDA1,&HF0
140 ON STOP GOSUB 740:STOP ON
150 POKE &HFD9F,&HC3
160 '
170 T$="t150l16
180 A1$="v13of8vf4v13fb-o5dvdd4ov13fvfv13e8ve4v13ego5cvcc4r8
190 A2$="v13oe-8ve-4v13e-go5cvc8ov13b-vb-8v13avav13b-vb-8v13fvf8v13dvdd2
200 A3$="v13ob-4v10b-vb-v13fb-a-v11a-v9a-v7a-v13gv11gv9gv7gv13fr8sm900dm3000v13d
4v10dvdv13dv10dv13e-v10e-v13fv10f
210 A4$="v13gv10g8v13av10a8v13b-v10b-v13b-v10b-8v13fv10f8v13dv10dv13e-ve-8v13dc4
o3fga-aofga-a
220 A5$="v9ob-v11b-v13b-b-v5b-v7b-v13ab-v13o5cv10c8v13ob-v10b-8v13av10av9b-v11b-
v13b-b-v5b-v7b-v13ab-v13o5cv10c8v13ob-v10b-8v13av10a
230 A6$="v13b-vb-8v13o5cvc8v13d-v10d-v13d-vd-8v13cvc8v13ob-vb-v13ava8v13o5cvc8v9
fv11fv13fffv6fv9fv6fv9fv6f
240 A7$="v9o5b-v11b-v13b-b-v5b-v7b-v13ab-v13o6cv10c8v13o5b-v10b-8v13av10av13b-v1
0b-8v13gv10g8v13b-v10b-v9o6e-v11e-v13e-e-v6e-v9e-v6e-v9e-
250 A8$="v13ob-v10b-8v13o5cv10c8v9d-v11d-v13d-d-d-v6d-v9d-v6d-v9d-v6d-v13cv10c8v
13e-v10e-8v9a-v11a-v13a-a-a-v6a-v9a-v6a-v9a-v6a-
260 A9$="v13o5e-r8sm900dm3000v13d4v11dv9dr8v13oe-r8sm900dm3000v13d4v11dv9dr8v13o
5dv10d8v13e-v10e-8v13fv10f
270 AA$="v13f4v11fv9fsm900e-dm3000v13c4v11cv9cr8v13of4v11fv9fsm900e-dm3000v13o5c
```

★見城先生，萩の月ってそんなにおいしいんですか？一つ食べさせてください。（栃木市・山ノ井篤史15才）……
【編：見城先生にお願いしてもムダですよ。影：もらうことはあっても，あげることはないでしょうね。】

```
v10c8v13dv10d8v13e-v10e-
280 AB$="v13o5fr8sm900fm3000v13e-4v11e-v9e-r8v13fr8sm900fm3000v13e-4.v11e-v9e-v1
3cv10c8v13dv10d8v13e-v10e-
290 AC$="v13e-v11e-v9e-v7e-v13ob-2v12b-v11b-v10b-v9b-v12l12o5ge-ob-o5afcb-fdo6co
5afl16
300 B1$="v13l16ob-8b-b-b-8b-b-b-8b-b-b-8b-b-b-8b-b-b-8b-b-b-8b-b-b-8b-b-
310 B2$="o3b-8ffb-8ffb-8ffb-8ffb-8ffb-8ffb-8ffb-8ff
320 B3$="b-8ffb-8ffb-8ffb-8ffb-8ffb-8ffb-8ffffff
330 B4$="o2b-8b-b-b-8b-b-b-8b-b-b-8b-b-b-8b-b-b-8b-b-b-8b-b-b-8b-b-
340 B5$="o3e-8e-e-e-8e-e-d8ddd8ddc8ccc8ccf8fff8ff
350 B6$="a-8a-a-a-8a-a-a-8a-a-a-8a-a-g8ggg8ggg8ggg8gg
360 B7$="g-8g-g-g-8g-g-g-8g-g-g-8g-g-f8fff8fff8fff8ff
370 B8$="g-2g-2a-2a-2
380 B9$="o2b-8o3b-b-o2b-8o3b-b-o2b-8o3b-b-o2b-8o3b-b-o2b-8o3b-b-o2b-8o3b-b-o2b-8
o3b-b-o2b-8o3b-b-
390 BA$="o2f8o3ffo2f8o3ffo2f8o3ffo2f8o3ffo2f8o3ffo2f8o3ffo2f8o3ffo2f8o3ff
400 BB$="o2a-8o3a-a-o2a-8o3a-a-o2a-8o3a-a-o2a-8o3a-a-o2a-8o3a-a-o2a-8o3a-a-o2a-8
o3a-a-o2a-8o3a-a-
410 BC$="o2e-8o3e-e-o2e-8o3e-e-o2e-8o3e-e-o2e-8o3e-e-e-4f4g4a4
420 C1$="sm700lo1gggggggg
430 C2$="gggggggl16sm3000o3a-a-a-a-
440 C3$="v10l16odvdv10dfso3a-8v10odfe-ve-8.so3a-8voe-8v10dvd8v10o3b-so3a-8vb-8r8
v10b-vb-sa-8v10odvd
450 C4$="v10e-o3b-ab-sa-8v10ab-odo3b-ab-sa-8v10ab-ocv7c8v10o3b-sa-8va8v10ofga-as
o3a-8v10o5a-a
460 C5$="v9ob-v11b-v13b-b-so3a-8v13oab-v13o5cv10c8v13ob-so3a-8v13oav10av9b-v11b-
v13b-b-so3a-8v13oab-v13o5cv10c8v13ob-so3a-8v13oav10a
470 C6$="v10og-vg-8v10ava8v6b-vb-v10b-b-v3b-v6b-v3b-v6b-v3b-v6b-v10oa-va-8v10o5c
vc8v6e-ve-v10e-e-v3e-v6e-v3e-so3a-a-a-
480 C7$="v12ob-r8b-so3a-8v12ob-8v10b-vb-r8so3a-8v9b-v12b-b-4sa-8r8v12o5dv10d8v12
e-so3a-8v12o5fv10f
490 C8$="v12f4so3a-8o5e-dv12c4so3a-8v10o5c4.so3a-8v10o5cvcv11oav9a8v12b-so3a-8v1
2o5cv9c
500 C9$="v12o5fr8sfo3a-8v12o5e-8v10e-ve-r8so3a-8v10oa-sa-v12a-4so3a-8v10oa-va-v1
2oa-v10a-8v12a-so3a-8v12oa-v10a-
510 CA$="v11gv9gv7gv5gso3a-8r4.so3a-8v6ogv4gv12l12o5ge-ob-so3a-v12o5fcso3a-v12o5
fdso3a-v12o5afl16
520 CB$="v13b-vb-8v13o5cso3a-8v13o5d-v10d-v13d-vd-8v13cso3a-8v13ob-vb-v13ava8v13
o5cso3a-8v9o5fv11fv13fffv6fso3a-8v9o5fv6f
530 CC$="v9o5b-v11b-v13b-b-so3a-8v13o5ab-v13o6cv10c8v13o5b-so3a-8v13o5av10av13b-
v10b-8v13gso3a-8v13o5b-v10b-v9o6e-v11e-v13e-e-so3a-8v6o6e-v9e-
540 '
550 PLAY T$,T$,T$
560 PLAY A1$,B1$,C1$
570 PLAY A2$,B1$,C1$
580 PLAY A1$,B2$,C1$
590 PLAY A2$,B3$,C2$
600 PLAY A3$,B4$,C3$
610 PLAY A4$,B5$,C4$
620 PLAY A3$,B4$,C3$
630 PLAY A4$,B5$,C4$
640 PLAY A5$,B6$,C5$
650 PLAY A6$,B7$,CB$
660 PLAY A7$,B6$,CC$
670 PLAY A8$,B8$,C6$
680 PLAY A9$,B9$,C7$
690 PLAY AA$,BA$,C8$
700 PLAY AB$,BB$,C9$
710 PLAY AC$,BC$,CA$
720 GOTO 600
730 '
740 POKE &HFD9F,&HC9:BEEP:END
750 '
760 FOR I=&HF000 TO &HF04F
770 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
780 NEXT I
790 RETURN
800 '
810 DATA 3E,05,CD,96,00,FE,02,20
820 DATA 15,3E,04,CD,96,00,C6,16
830 DATA 30,02,D6,16,5F,3E,04,CD
840 DATA 93,00,3A,50,F0,3C,32,50
850 DATA F0,E6,04,20,11,3E,09,CD
860 DATA 96,00,3D,FE,FF,20,01,AF
870 DATA 5F,3E,09,CD,93,00,AF,CD
880 DATA 96,00,47,3E,04,CD,96,00
890 DATA B8,C0,3E,04,CD,96,00,C6
900 DATA 02,5F,3E,04,CD,93,00,C9
```

★今年の運勢では，よく懸賞に当たるという。これでリターンオブイシターのテレカセットはもらった。（北海道磯谷郡・金子幸雄15才）……【影：その運勢にベーマガ１月号プレゼントは除くとなかったかい？】

MAX

THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1,ページ2)用

パソコン版 グラディウス2

－1面BGM－　©コナミ

O&O　ロディマス

内容

今では知らない人はいないコナミの「グラディウス2」の1面BGMをP6で演奏させてみました。あまり良いデキとはいえませんが，SCC，FM音源とPSGの差だと思って聞いてください。

このゲーム，私も学校でやりましたが，ムズカシーの一言でした。友人のYAMAKUNは，こいつを朝から10時間ぶっとおしでやって，全面クリアしたそうですが，私はちょっと……。

しかし，このBGMには，はっきり言わなくても感動したので作ってみました。

プログラムについて

エンベロープをたくさーん使っているので（ソフトのほうもちゃんと使ってますが），メロディの他の部分がとぎれたりするかもしれません。まあ，そのときは自分で何とかしてください（無責任）。

その他にも欠点は星の数ほどありますが，キリがないので書きません。

苦労した点

プログラムの調整をするのが大変でした。私はまず楽譜から，または他機種のプログラムから，まず大ざっぱにプログラムして，その後流しながら調整をしていくという方法を使っていますので，聞けるようにするというのがちょっと大変なんです（少しずつ調整していくので，微妙な変化が聞きとりにくい）。

これは一応YK-2先生の88版を参考にさせてもらいましたが，どのパートをとるかなど典型的なPSGの欠点で悩みました。

最後に

タイトルは一切作っていませんので，そこはグラフィック専門の方にやってもらってください。

このプログラムは，私のP6をバカにしまくる理科の先生と，ヒロフミに対抗して作ったんですが，あー，本当にP6は見捨てられたー。

GORRY先生 より一言

この曲，前にYK-2先生が作りましたね。私は大好きです。あのカートリッジの中にはSCCという音源ICが入っていて，あのコナミ独特のスウーッとした音のもとになっています。コナミの音楽のすばらしさはこのICのおかげともいえます。

さて，プログラムのほうですが，こちらからは何も言うことはありません。PSGでは良いデキです。他機種への移植も簡単でしょう。ぜひPC-6001をお持ちでない方も移植して聞いてみてください。

グラディウス2－1面BGM－のプログラム・リスト

```
10 REM ' GRADIUS2 BGM (STAGE 1)
20 REM ' program by O&O RODIMAS
30 CLEAR1000
40 AZ$="V15DV15DV15DV14DV14DV13DV13DV12DV11DV10DV9DV8D"
50 AY$="V15D-V15D-V15D-V14D-V14D-V13D-V13D-V12D-V11D-V10D-V9D-V8D-"
60 BZ$="V15EV15EV15EV14EV14EV13EV13EV12EV11EV10EV9EV8E"
70 CZ$="O3AO2AO3AO2GO3GO2A"
80 A1$="T120O5L16"+AZ$+AY$
90 B1$="T120V14O4L16"+BZ$+BZ$
100 C1$="T120S1M2000L16"+CZ$+CZ$+CZ$+CZ$
110 A2$="V15O4C4CV12CV15FFV12FV15A8ABV12BV15G4G4G8
120 BX$="FCO6AFAO5C":BW$="GDO6BGBO5D":B2$="V12O5"+BX$+BX$+BW$+BW$
130 CX$="O3FO2FO3FO2CO3FO2F":CW$="O3GO2GO3GO2DO3GO2G"
140 C2$=CX$+CX$+CW$+CW$
150 A3$="O3AV12AV15AO4EEEEEEDC+O3ABBBO4F+F+F+F+F+F+F+F+F+
160 B3$="S1M4000O4AR16AAEAAR16AAEAGR16GGDGGR16GGDG
```

★おっと，あぶねえ，あやうくOFに載り遅れるところだったぜ。まったく，ひやひやさせやがるなあ。(新潟県白根市・**田中伸吾14才**)……【**影**：ほんと，あせったぜ，飲みすぎて最終電車に乗り遅れるところだった。】

```
170 C3$="O2S1M4000AR16AAAAAR16AAAAAR16AO3V13F+DEF+DEF+ED
180 A4$="O3AV14AV15AO4EEEEEEDC+O3ABBBO4B4B4B
190 A5$="DDDAAAAAV12AV15ADO3AO4FFFFFFCCCFFF
200 C5$="S1M40000O3AR16AADAADAADAAR16AAFAAR16AAFA
210 B5$="S1M40000O3AAR16O4DDDDDR16DDR16CCCCCR16O3AR16O4CCR16
220 A6$="EV12EV15O3BO4EEEEEV12EV15AAV12AV15G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+
230 B6$="O3BR8BBBBBR16O4DDR16EER16V14DDV12V14DO3BBV12V14BEEE
240 C6$="O3BR16BBEG+BEG+BEG+BEG+BEG+BEG+BEG+
250 A7$="EV12EV15O3BO4EEEEEV12EV15AABO5EEEEEEEEEEEE
260 A8$="O4AAAAAAAAAV13AV15ABO5CCCCCV12CV15O4AAV12AV15O5CCC
270 C8$="S1M40000O3AR16AO4AO3AAAR16AO4AO3AAFR16FO4FO3FFFR16FO4FO3FF
280 B8$="S1M40000O3ER16EV14O4AO5CEAAAAAAS1M40000O3FR16FV14O4AO5CFAAAAAA
290 A$="O4BBBBBV12BV15GGGGGV12GV15AAV12AV15G+G+V12G+V15F+F+V12F+V15
300 A9$=A$+"G+G+G+
310 B$="O4V14GGV12GV14GBO5DGGGGGV11GO4V14AAV11AV14EEV11EV14DDV11DV14
320 B9$=B$+"EEV12E
330 C9$="S1M4000GR16GO4GO3GGGR16GO4GO3GGER16EO4EO3EEER16EO4EO3EE
340 A$="O4BBBBBV12BV15GGGGGV12GO5V15EEV12EV15EEV12EV15F+F+V12F+V15
350 AA$=A$+"G+G+G+
360 BA$="V14O4GGV11GV14GBO5DGGGGGV11GV14EO3BEO4EO3BEO4F+DO3BO4G+EO3B
370 REM *PLAY*
380 PLAY A1$,B1$,C1$
390 PLAY A2$,B2$,C2$
400 PLAY A1$,B1$,C1$
410 PLAY A2$,B2$,C2$
420 PLAY A3$,B3$,C3$
430 PLAY A4$,B3$,C3$
440 PLAY A5$,B5$,C5$
450 PLAY A6$,B6$,C6$
460 PLAY A3$,B3$,C3$
470 PLAY A4$,B3$,C3$
480 PLAY A5$,B5$,C5$
490 PLAY A7$,B6$,C6$
500 PLAY A8$,B8$,C8$
510 PLAY A9$,B9$,C9$
520 PLAY A8$,B8$,C8$
530 PLAY AA$,BA$,C9$
540 GOTO310
```



評…これ私?(つぐ美)

by ディルプール

評…そんなわけないでしょ(つぐ美)



by TOHT



評…うん、ナットク~(一同)

by はとぽっぽ

評…やっぱり年ですね(影)



by 薩蓁明延

★創刊34号から買いはじめた私ではありますが…と前おきはこれぐらいにして…，山手線五反田駅から電波新聞社のドでかいカンバンを見て感傷にひたっているこのごろ。(東京都大田区・**熊丸達朗17才**)……**【編：ほー。】**

THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-BASIC V2モード)用

ファミコン

メトロイド —エンディング—

©任天堂

Z. NOVA

内容

ファミコン版メトロイドを，ベーマガ'87年4月号179ページのＭＳＸ用をベースに，手がけてイメージしたものです。

プログラム

まず，音源のアルゴリズムに４番を使っていますが，これはＦＭ音源になれよう！というとき，一番使いやすいと思ったからです。

つまり，オペレータの12，34がそれぞれ独立しているから，少し音をずらしたり，モジュレータとキャリアが一つずつなので，プログラム作りには，一番簡単な形です。ただ，これでものたりなくなったところは，他のアルゴリズムをおぼえていけば，かなりの近道になると思います。

つぎに，あまりふれたくはないんですが……，リストがきたなくてごめんなさい！じつは，このプログラムは制作に１週間かかり，そのほとんどが楽譜づくりをして，その間にプログラム作りをしたため，どこがなんだかわかんなくなって，スパゲティになってしまったんです。まあ入れるほうは大へんだと思いますが，以下のところに注意してください。

① 同じ音符がつづくところ

これは，前の行と見くらべたりして正確に打ってください。たいていは，２の倍数(４，８あたりが多いと思う)を使っています。

② Ｌコマンドの数値

今回は３連符などもあって，こまかく変形していきます。それとYu-Youさんがやっていたように，＆ｈＥ216，＆ｈＥ217，＆ｈＥ21Ａに数を書き込んでテンポずれをなくしているわけですが，なんと！これは３連符を使うと，またくるってしまうんですねーちゃんちゃん！

しかたがないので，Ｌ６（２分音符の３連符）を二つにわけ，Ｌ11とＬ12でうまく調節しています。

③ ボリュームの数値

このプログラムはソフト・エンベロープも使用しているところがあるので，気をつけてください。まあ，以上のところを気をつければ，だいたい入ると思うし，デバッグの参考にでもしてくらはい！

おたのしみ

じつは，このプログラムには[HELP]キーのマジックが入っています。つかれたところなどに，ベーマガを読みながら聞くとVery-Good.!!

P.S. このプログラムの制作にあたって大へん無茶なアドバイスをしてくれた，師匠，ＢＯＭＢ君，ありがとさんでした！

参考

○ベーマガ'87年４月号のＭＳＸ版メトロイド
○自分で録音したメトロイド

メトロイド—エンディング—のプログラム・リスト

```
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CMD BGM 1
110 HELP ON:ON HELP GOSUB 320
120 POKE &HE216,123:POKE &HE217,33:POKE &HE21A,158:CMD STOPM
130 '
140 '.....「 ﾒﾄﾛｲﾄﾞ - ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ」 (C)Nintendo. By.Z-NOVA
150 '
160 DIM MT%(4,9),DR%(4,9)
170 RESTORE 240:FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9:READ MT%(Y,X):NEXT X,Y
180 RESTORE 240:FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9:READ DR%(Y,X):NEXT X,Y
190 FOR I=1 TO 4:DR%(I,0)=22:DR%(I,1)=6:DR%(I,2)=6:DR%(0,3)=5:DR%(0,4)=5:NEXT
200 DR%(0,0)=60:DR%(1,5)=26:DR%(2,5)=23:GOSUB 1010:GOTO 420
210 '
220 '
230 '     AF   OM   WF   SY SPEED PMD AMD PMS
240 DATA 44, 15,  2,  1, 6200, 50,  0,  2,  0,0
250 '     AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML   DT AMS
260 DATA 31,  1,  2, 14, 10, 18,  1,  2,  0,  0
```

```
270 DATA 31,  1,  2, 14, 10, 28,  1,  2,  0,  0
280 DATA 27,  1,  2, 14, 10, 22,  1,  2,  0,  0
290 DATA 27,  1,  2, 14, 10, 26,  1,  2,  0,  0
300 '
310 '
320 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CLS 3:LOCATE 27,10:PRINT "ﾜｰ ｵｼﾀﾅｰ!!"
330 A1$="O4L16V15BBV12BV8BV15GGV12GV8GV15EEV12EV8EV15CCV12CV8CV15R8.BGGV12GV15EL
12CEGE-G-A
340 A2$="L16V15FFV12FV8FV15AAV12AV8A>V15CCV12CV8CV15DDV12DV8DV15R8.E-CCV12CV15<A
-L12FE-CA-E->C
350 B1$="O4L16V15GGV12GV8GV15EEV12EV8EV15CCV12CV8C<V15BBV12BV8BV15R8.G>EEV12ECV1
5L12<B>CECE-F
360 B2$="L16V15DDV12DV8DV15FFV12FV8FV15AAV12AV8A>V15CCV12CV8CV15R8.C<A-A-V12A-V1
5FL12EC<A->FE-<A-
370 C1$="O4L16  BBBBBBBB BBBBBBBB BBBB BBBBGGGBBB
380 C2$="AAAAAAAA AAAAAAAA A-A-A-A-A-A-A-A->CCCCDDD
390 CMD PLAY ,,,"Q8T150","Q8T150","Q8T150V13"
400 CMD PLAY ,,,A1$,B1$,C1$
410 CMD PLAY ,,,A2$,B2$,C2$:GOTO 400
420 A0$="V13T128L4O3":B0$="V12T128L4O3":C0$="V14T128L16O2Q4"
430 A1$="A&A&A&A>C&C&C&C<B&B&B&BA+&A+&A+&A+"
440 A2$="O3L4A&A&A&A&A&A&A&A":A3$="O4L16F+A>DF+L4AGF+D&D&D&D"
450 A4$="<L16EF+GA>D4<D4>GF+D<AL4G&G>D&D"
460 A5$="O5L4C+&C+D<A>F+EGF+E8D8<B-8G8F+>D<G+8B8>EDE"
470 A6$="O4L4 DA>D<ADA>D<A":AM$="DDAA>DD<AADDAA>DD<AA":A7$="V15T128O5L16Q4"+AM$+
AM$+AM$+AM$
480 AD$="F+AF+A&ABAB>DEDE&EF+EF+<":A9$="Q8O4L16V13"+AD$+AD$+AD$+AD$
490 AL$="F+GF+GABAB>DEDE&EF+EF+<GAGAB>C+<B>C+DEDE&EF+EF+<":A10$="L16Q4V11"+AL$+A
L$
500 A11$="V13L8O3A&A&A&A&A&A&A&AL12C&C11G&G11>C&C11<D&D11G&G11>C&C11L8D&D&D&D&D&
D&D&DL12F&F11C&C11<G&G11>G&G11E&E11C&C11"
510 A12$="L8O4 D&D&D&D&D&D&D&D <D&DA&AG&G>C&C E&E16R8R16E&E16R16E&E&E16R16 E&E16
R8R16E&E16R16E&E&E16R16"
520 A13$="V13L4E&E&E&ER4<D16R16D16D16D&D
530 B1$="E&E&E&EA&A&A&AG+&G+&G+&G+G&G&G&G"
540 B2$="O3L4E&E&E&E&E&E&E&E":B3$="O3L16DEA>DL4F+EC+<F+16A16>D16F+16AF+D"
550 B4$="<L16F+A>DF+L4AF+D<B&B8>D8<G>G"
560 B5$="O4L4E&EF+DDCEDB-EDAG+DG":B6$="O3L4A&A>C&C<B&BA+&A+"
570 BD$="E&EG&GF+&F+&F+&F+G&GB-&B-":B7$="V10L4O4D&D&D&D>"+BD$:B8$="O5L4D&D&D&D"+
BD$
580 BD$="V13AV15AR8V13GV15GR8V13F+V15F+R8V13EV15ER8V13GV15GR8V13F+V15F+R8V13DV15
DR8V13EV15ER8":B9$="L16O5Q8"+BD$+BD$
590 B10$="V15L4O3 A&A&A&A>D&DC+&C+8<B8A&A&A&AD&DG&G8F+8"
600 BP$="AAAR8R16AAAR16AAAAAR16":BQ$="FFFR8R16FFGR16GGGGGR16"
610 B11$="V11L16Q4"+BP$+"GGGR8R16GGGR16GGGGGR16"+BP$+BQ$:B12$=BP$+BQ$+BP$+BP$
620 B13$="V13L4O3A&A&A&AR4A16R16A16A16D&D
630 CS$="AAA R16R16R16AAAR16AAAAAR16":C1$=CS$+CS$+CS$+CS$
640 C2$=CS$+CS$:C3$="V14O3L8DR8DR8C+R8C+R8<BR8BR8AR8AR8"
650 C4$="L8GR8GR8F+R8F+R8ER8ER8AR8AR8"
660 C5$="O2GR8GR8F+R8F+R8>CR8CR8<BR8BR8B-R8B-R8AR8AR8G+R8G+R8AR8AR8"
670 CM$="DDDR8R16DDDR16DDDDDR16":C6$="L16O2Q2"+CM$+CM$
680 CG$="V13AV10ARRV13GV10GRRV13F+V10F+RRV13EV10ERR V13GV10GRRV13F+V10F+RRV13DV1
0DRRV13EV10ERR":C7$="T128Q8L16O6"+CG$+CG$
690 C9$="Q6L8O3V14DDDDR8<F+F+F+EEEEAAAAR8EEEEEEEL12G&GD&D11E&E11B-&B-A&A11G&G11
700 CP$="DDDR8R16DDDR16DDDDDR16":CQ$="<B-B-B-R8R16B-B->CR16CCCCCR16"
710 C11$="V15L16O2"+CP$+"CCCR8R16CCCR16CCCCCR16"+CP$+CQ$:C12$=CP$+CQ$+CP$+CP$
720 C13$="V13L4O2D&D&D&DR4D16R16D16D16D&D
730 D0$="T128L16O2S9M1000Y6,48Y7,241"
740 DS$="CCC R8R16 CCC R16 CCCCC R16":D1$=DS$+DS$+DS$+DS$
750 DL$="R4C8R8R4C8R8":D2$=DS$+DS$:D3$=DL$+DL$
760 DA$="CCCR8R16CCCR16CCM2000C&C&CR16M1000":D6$=DA$+DA$:D4$="M1000"+D3$+D3$
770 D7$="C&CR8R4R4R4R4CR16CCC&C"
780 E0$="T128L16O4Q3V8"
790 EG$="DDDR16R8DDDR16DDDDDR16":E5$="T128V15O4L16O3"+CS$+CS$+">"+EG$+EG$
800 E8$="V15L4O4D&D8<A8D&D&DR4G&G8F+8O2L12F+&F+A&A11>D&D11F+&F+A&A11>D&D11L4E&E8
<A+8G&G"
810 E9$="A&A&A&A L12G&G11F+&F+11D&D11E&E11D&D11E&E11L4D&D&D&DL12G&G11B-&B-11>D&D
11G&G11B-&B-11>D&D11
820 '
830 '
840 CMD VOICE MT%,MT%,DR%
850 CMD VOICE LFO 4,2,1,2500,127,,11
860 '
870 CMD PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,A0$,B0$:CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,A1$,B1$
880 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,A1$,B1$:CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,A2$,B2$
890 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,A3$,B3$:CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D3$,A4$,B4$
900 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,A3$,B3$:CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D3$,A4$,B4$
910 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D3$+D3$,A5$:CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D3$+D3$,A5$,E5$
920 FOR I=1 TO 4                     :CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,A6$,B6$:NEXT
930 CMD PLAY     ,B7$,    ,    ,C7$,A7$:CMD PLAY E8$,B8$,    ,    ,C7$,A7$
940 CMD PLAY E9$,B8$,    ,    ,C7$,A7$:CMD PLAY A9$,    ,C9$,D4$,B9$
950 CMD PLAY A9$,    ,C9$,D4$,B9$     :CMD PLAY A10$,B10$   ,C9$,D4$,B9$
960 CMD PLAY A10$,B10$,  C9$,D4$,B9$:CMD PLAY A11$,B11$,C11$, D1$
970 CMD PLAY A12$,B12$,C12$ ,D1$      :CMD PLAY A13$,B13$,C13$, D7$
980 END
990 '
1000 ' ................. WAVE !!
1010 D=PEEK(&HE1B8):IF D<>232 THEN RETURN
1020 FOR I=0 TO 23 STEP 2
1030 LP=PEEK(&HE1B8+I):LP=LP+2
1040 POKE &HE1B8+I,LP:NEXT:RETURN
```

★はやくＶ３（88ＶＡ）モードで走らせるプログラムを載せてほしい私。初心者なもので，人のプログラムを打ち込む以外できない。(兵庫県尼崎市・**藤長浩二22才**)……**【編：今月号からＶＡ専用も掲載してますよ。】**

THE GAME MUSIC PROGRAM

X68000用

XANADU(ザナドゥ)シナリオII

レベル6他　©日本ファルコム

川野　俊充

みなさんコンニチハ。川野です。今月は先月に続きまして，XANADUシナリオIIのプログラムです。

プログラムについて

先月号と同じく，短さを求めたプログラムです。見にくさも先月と同じです。ポポン！と入力して［F5］キーをポン！とやりましょう。

ところで…

最近のベーマガに送られてくるX68000用のプログラムを見ますと，3チャンネルしか使っていないものやらPコマンド（P1で左，P2で右，P3でステレオ出力）を使っていないものがほとんどです。

やはりあのYM-2151を使うのだから，8音バリバリのステレオバンバンの音楽を聞きたいものです。みなさん，がんばりましょうね。

テクニック

今まで，YK-2先生やYu-You先生が使ったテクニックはいろいろあるのですが，復習の意味でもう一度，私なりに重要なテクニックをチェックしておきたいと思います。

①デチューン

Yコマンドを使ってレジスタ48〜55（それぞれ第1〜第2チャンネルに対応)に0〜256までの4の倍数を書き込むことによって，周波数をずらすことができます。基本値が20で数が大きくなるほど周波数が上にずれます（つまり，0〜16は下にずれるわけです)。これをPコマンドと共に使うと『う〜んこりゃえ〜わ』という音色になるのです。

＊例 "P1Y48,0　CDEFG"
　　 "P2Y49,40　CDEFG"
　　 "P3Y50,20　CDEFG"

②エコー

これは知っている人も多いと思いますが，あるメロディ・ラインに対して少し遅らせて，音量をさげて同じメロディをかぶせてやるとエコー効果が得られます。

その他にもいろいろありますが，とりあえずはこの二つをおさえておけば，きれいな音楽が作れます。

この他にも両先生のプログラムには，いろいろとたくさんテクニックが盛り込まれているので，研究するとよいでしょう。

P.S.

先月よりアフターバーナーII，うまくなりました（隠しコマンドもいっぱいみつけたし…)。

HIT数……1123機

全国レベルまであと100機だから来月こそはエントリーしてやるぞ!!

（見城先生ヨロシクネ！）

《リスト1》XANADUシナリオII－レベル6－のプログラム・リスト

```
  10 /* ============================================================
  20 /* =              X A N A D U  シ ナ リ オ  2                  =
  30 /* =                                                          =
  40 /* =                   L E V E L   6                          =
  50 /* =                                                          =
  60 /* =         P R O G R A M E D  B Y  川野  俊充               =
  70 /* =                                                          =
  80 /* =     主旋律 の パート T r u k  n u m b e r  1 , 4 , 7     =
  90 /* ============================================================
 100 m_init():for i=1 to 8 :m_alloc(i,10000):m_assign(i,i):next:m_tempo(125):st
r a[256],b[256]
 110 str c[256]:m_trk(2,"@30v7p1r8.y49,80"):m_trk(3,"@30v7p2r8y50,68"):m_trk(5,
"r16"):m_trk(6,"r16"):m_trk(8,"r16"):for i=1 to 5
 120 a="l16d8ag+a8<d8c+8>a8<l8c>bgb-ac+l16d8ag+a8<d8c+8>a8<l8c>bgb-a<c+d4>a<c.>
l16b-ag+
 130 b="a8fga8e8.fe8dc+defga8<d8>a8b4.<c+4.d4>a8<c8.>b-ag+l4a<d8>g+.g<d8>f.e>b8
<c+.l16
 140 c="d8.ef8e8d8c+8d8.efdefedc+8d8.efgab-ag+ade-4.c+4.
 150 m_trk(1,"@30v15"+a+b+c):m_trk(2,a+b+c):m_trk(3,a+b+c)
 160 a="o4l4|:f.a.g.e.:|l16defed8efgefgf8defdc+8.dc+8f4f8d4f8g+8.ef+g+a8.efgf8f
ga8gfegfe
 170 b="fe8defe>b<edc+d>b-ab-ab-<cd>a<fc+d>ab4f8g8.efgf8.ga8g8f8e8f8.gafgagfe8f
8.gafd4a8
 180 c="b-ab-ab-<cc+8.c+de":m_trk(4,"@3v12"+a+b+c):m_trk(5,"@3v6p2y52,20"+a+b+c
)
 190 m_trk(6,"@3v6y53,48"+a+b+c)
 200 a="o3l4|:d.f.e.a.:|l16f8.df8g8.dg8a8.fd8a8>a8<a8d8.c+def4c+8e4.a8.>ab<c+l8
d<d>d<e>e<e>f<f
 210 b=">f<e>e<e>e-<e->e-<d>d<d>g+>g+<g+>a<a>al16<|:3c+d:||:3g+a:||:3c+d:||:3g+
a:||:3c+d:|
 220 c="|:ee-:|efgf+ge->b-<e-ag+a>ab<c+":m_trk(7,"@10v12"+a+b+c):m_trk(8,"v5@10
"+a+b+c)
 230 next:m_play()
```

★「アフターバーナーの筐体は，宙返りもできるんだぞ」と言ったら，本気にして，1,200円も使って試し，死にまくった友人Kは，おつけ者です。(神奈川県横浜市・千足知之13才)……【影：自分が宙返りすりゃいいのに。】

《リスト2》XANADUシナリオII－レベル7－のプログラム・リスト

```
 10 /* ==============================================================
 20 /* =                 X A N A D U   シ ナ リ オ   2               =
 30 /* =                                                              =
 40 /* =                        L E V E L   7                         =
 50 /* =                                                              =
 60 /* =                 P R O G R A M E D   B Y   川野   俊充       =
 70 /* =                                                              =
 80 /* =     主 旋 律  の  パ ー ト  T r u k   n u m b e r   1 , 4 , 7   =
 90 /* ==============================================================
 91 dim char bass(4,10)={
 92 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN  BASS
 93      56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 94 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 95      31, 22,  4,  6,  3, 25,  1, 10,  0,  0,  0,
 96      31, 20,  3,  6,  5, 30,  1,  0,  0,  0,  0,
 97      31, 18,  4,  6,  2, 10,  1,  0,  0,  0,  0,
 98      31, 12,  3,  6,  2,  0,  1,  0,  0,  0,  0}
 99 m_vset(70,bass)
 100 m_init():for i=1 to 8 :m_alloc(i,10000):m_assign(i,i):next:m_tempo(150):st
r a[256],b[256]
 110 str c[256]:m_trk(2,"@34v7p1r8.y49,60"):m_trk(3,"@34v7p2r8y50,68"):m_trk(5,
"r16"):m_trk(6,"r16"):m_trk(8,"r16"):for i=1 to 3
 120 a="o5l8e2.>a2.<gfegfe>a4.<e4.f2.>a2.<agfagfa4.b4.l32a+b<c16>l8bae4.l32a+b<
c16>l8bagag
 130 b="gfef2.defe2.gfegfel32efede4&e4.&e8r4r4.
 150 m_trk(1,"@34v15"+a+b+c):m_trk(2,a+b+c):m_trk(3,a+b+c)
 160 a="l8o3r4.a.b.<c4.d.e.g2.l8>a<e>a<e>aal4<d2d8e8f.g.d.a.d.e.a2>a8b8<c2d8e8l
4f.g.a.f.e2.e2.>e2.e2.
 190 m_trk(4,"@3v14"+a):m_trk(5,"@3v11y53,48"+a):m_trk(6,"@3v11y54,52"+a)
 200 a="l16|:8a8.aaa:|<|:8d8.ddd:|>|:4a8.aaa:|<|:4d8.ddd:||:4e8.eee:|>|:4e8.eee
:|
 220 m_trk(7,"@70v14o2"+a):m_trk(8,"@70v7o2"+a)
 230 next:m_play()
```

《リスト3》XANADUシナリオII－レベル8－のプログラム・リスト

```
 10 /* ==============================================================
 20 /* =                 X A N A D U   シ ナ リ オ   2               =
 30 /* =                                                              =
 40 /* =                        L E V E L   8                         =
 50 /* =                                                              =
 60 /* =                 P R O G R A M E D   B Y   川野   俊充       =
 70 /* =                                                              =
 80 /* =     主 旋 律  の  パ ー ト  T r u k   n u m b e r   1 , 4 , 5   =
 90 /* ==============================================================
 100 m_init():for i=1 to 8:m_assign(i,i):m_alloc(i,5000):next
 110 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256]:m_tempo(125)
 120 m_trk(1,"v13l16@6"):m_trk(2,"r16.."):m_trk(3,"r16."):m_trk(6,"r16"):m_trk(
7,"r16"):for i=1 to 3
 130 e="o4ag+ab<c+8>g+4.f+e+f+g+a8e4.dc+def+8
 140 a=e+"c+4.>b+4g+8<c+4.":b=e+"f+4c+8e+8.d+e+8f+4.
 150 e="<c+8c+dc+>ab4b<c+dc+ded>b<c+4c+de4.f+4>ab<c+":d=e+"2."
 160 c=e+"8.de8>b4."
 170 m_trk(1,"y48,20"+a+b+c+d):m_trk(2,"v7@6y49,40p1l16"+a+b+c+d):m_trk(3,"v7@6
y50,64p2l16"+a+b+c+d)
 180 e="o4l16r4.c+>b+<c+dc+8r4.>ag+aba8r4.f+e+f+g+f+8":a=e+"f+4f+8e+8.e+f+g+<":
b=e+"<c4>b8a4.":c="l4e.g+.f+.a.l16g+gg+ag+8abag+f+e+eag+a<c+>ag+abg+abl4
 190 c="l4e.g+.f+.a.l16g+f+g+ag+8abag+f+e+eag+a<c+>ag+abg+abl4
 200 d="e.g+.f+.a.l16g+f+g+ag+8abag+f+e+|:3f+g+:|e+f+g+e+f+g+
 210 m_trk(4,"@6v11"+a+b+c+d):m_trk(7,"@6y54,60v6"+a+b+c+d)
 220 e="l4o2f+<f+8e>e8d<d8c+>c+8>b<b8a>a8g+<
 230 a=e+"g+8c+8.l16c+de":b=e+"c+8>f+.
 240 c="<a.e.b.f+.<c+.d.e.>e8.l16ef+g+l4>
 250 d="<a.e.b.f+.<c+.d.c+.>c+8.l16c+d+e
 260 m_trk(5,"@6v11"+a+b+c+d):m_trk(6,"@6v6"+a+b+c+d):next
 270 m_play()
```

《リスト4》XANADUシナリオII－HEALERSのテーマ－のプログラム・リスト

```
 10 /* ==============================================================
 20 /* =                 X A N A D U   シ ナ リ オ   2               =
 30 /* =                                                              =
 40 /* =                      H E A L E R S                           =
 50 /* =                                                              =
 60 /* =                 P R O G R A M E D   B Y   川野   俊充       =
 70 /* =                                                              =
 80 /* =     主 旋 律  の  パ ー ト  T r u k   n u m b e r   1 , 4 , 5   =
 90 /* ==============================================================
 100 m_init():for i=1 to 8:m_assign(i,i):m_alloc(i,5000):next
 110 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256]:m_tempo(125)
 120 m_trk(1,"v14l4@31o3b-"):m_trk(2,"r8."):m_trk(3,"r8"):m_trk(6,"r8"):m_trk(7
,"r16"):for i=2 to 8:m_trk(i,"r4"):next:m_trk(8,"r8")
 130 for i=1 to 3:e="l4o4g2gb-a-fg2e-f8g8fde-lc<c.c8>b-8a-8b-g8e-.e-8f8":a=e+"g
2&g8e-8e-8c8f2.>b-<":b=e+"l8ge-e-ce-f4e-&e-2.r4
 140 c="g2.g<c>b-2.gfg2.g<e-d2>b-2<c>e-e-e-4e-fg&g2.r4ge-e-ce-g4f&f2.>b-4<":m_t
rk(1,"y48,28"+a+b+c):m_trk(2,"@31v11y49,64p1"+a+b+c):m_trk(3,"@31v11y50,56p2"+a+
b+c)
 150 e="@6l8o4|:e->b-gb-<:|ce-d>b-<e->b-gb-<c>g<e-cd>gb-g<c>ge-g<e->g<d>ga-<ce-
cd>b-<fdd>b-g<c>g<ce-c":a=e+"c>a-<e-cc>a-<e-cd>b-<df4de-f":b=e+">gb-gb-<c>a-4g4b
-<e->b-gb-<gf":c="|:e-cgc:|
 160 d=c+"|:d>b-<g>b-<:|"+c+"|:>b-<dgd:||:e-ca-c:||:e->b-<g>b-<:|>a-<ce-c>a-<ce
-d4>b-<fd>b-<de-f":m_trk(4,"y51,20v11"+a+b)
 170 m_trk(7,"y54,64p1v5"+a+b):m_trk(8,"y55,44p2v5"+a+b):m_trk(4,d):m_trk(7,d):
m_trk(8,d)
 180 e="@10o3l2e-e-e-e-4d4c>g<cc4>b-4a-a-":a=e+"l8g4.<c4.c>gf4.ff2b-4.b-4b-<cd"
:b=e+"l4g.<c.>bl8b-4.b-b-b-4<e-2e-e-4d4c4.c4cgc|:g4.g:|c4.c4ce-fg4.ggd>b-ga-4.<a
-4a-ce-2e-e-4.e-f4.ff>a-<c>b-2<b-4>b-<cd":m_trk(5,"v12"+a+b):m_trk(6,"y53,68v7"+
a+b)
 190 next:m_play()
```

《リスト5》XANADUシナリオII－ZSCHOKKEのテーマ－のプログラム・リスト

```
 10 /* ==============================================================
 20 /* =                 X A N A D U   シ ナ リ オ   2               =
 30 /* =                                                              =
 40 /* =                      Z S C H O K K E                         =
 50 /* =                                                              =
 60 /* =                 P R O G R A M E D   B Y   川野   俊充       =
 70 /* =                                                              =
 80 /* =     主 旋 律  の  パ ー ト  T r u k   n u m b e r   1 , 4 , 7   =
 90 /* ==============================================================
 100 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):m_assign(i,i):next:str a[256],b[256
],c[256]
 110 a="@10t160q8l4o3":b="|:e>b<:|":c="|:6e>b<:||:e->b-<:||:e>b<:||:fc:||:e>b<e
>b<fcfc:|":m_trk(1,a+"v10"+b+c+c+c+c):m_trk(8,a+"v4r8y55,20"+b+c+c+c+c):a="@6t16
0q8o3"
 120 b="r2..l12b|:4b4&b&b<c+c+4&c+&c+dd4&d&dc+c+dc+>b6ab2&b4&b12&b12"
 130 c="b-b-2.&b-&b-bb4&b&b<ee4&e&eee4&e&e&ed4&d&dee4&e&eg+g+4&g+&g+aa4&a&a&ad+
4&d+&d+ee2.&e&eee2.&e&e>b:|":m_trk(2,"v10"+a+b+c):m_trk(4,a+"v6y51,40r8p1"+b+c):
m_trk(5,"v6r16y52,60p2"+b+c)
 140 a="@6v10t160q8o3":b="r2..l12g|:4g4&g&ggg4&g&ggg4&g&gggggg6gg2&g4&g12&g12g-
g-2.&g-&g-
 150 c="gg4&g&ggg4&g&gaa4&a6.a4&a&ag+&g+4&g+&g+bb4&b&b<cc4&c&c&c>a4&a&ag+g+2.&g
+&g+aa2.&a&ag:|
 160 m_trk(3,"v10"+a+b+c):m_trk(6,a+"v6y53,60p1r16"+b+c):m_trk(7,a+"v6y54,40p2r
8"+b+c)
 170 m_play()
```

★ジュル，えー僕は今，サングラスをかけ，マスクをずらし，コートを着て，ズーッ，ズーッ，ラーメンライスを食べながらハガキを書いてる。ジュル。(鹿児島県出水市・**ロム・スとおる**)……**【影：ほー，ジュル。】**

あくせすROOM

THE BEST PROGRAMER！

編：今月は，古くからのベーマガ読者ならもうおなじみ，S１用「カレーの道」を作った森岡伸夫さんです。

編：森岡さんとパソコンの出会いはいつ頃ですか？

森岡：高校生の頃だからもう５年前ぐらいかな？本屋でベーマガを見かけて興味を持って，最初に買ったパソコンは，シンクレアのＺＸ-81でした。半年ぐらい使ってつぎに手に入れたのがＪＲ-100でした。これでマシン語も勉強したんですよ。

編：うーん！なつかしいパソコンの名前がでてきましたね。それからS１を買ったわけですね。

森岡：そうです。今でもＳ１は使ってますよ。

編：ところで，今回の「カレーの道」なのですが，できるまでを簡単に説明してください。

森岡：まずカレーのゲームを作ろうと考えました。そしていろいろ考えていくうちに二つのパネルを組み合わせるパズルゲームを思いつきました。あとはキャラを作り，従来の手順どおりにフローチャートを書かずに組み立てていきました。

編：フローチャートを使わないでこんなにきれいなプログラムが作れるのですか？

森岡：１作目にある程度プログラムの形を作れば，２作めからはその型どおりに作っていけばいいのです。当然，何度も見なおしてムダはできるだけはぶくことが必要です。

また，キャラクター作りには力を入れています。だから気に入るまで何度もエディタで作り直します。

編：なるほど。最後に投稿が採用されるコツみたいなものがありましたら。

森岡：まず変数表なんかは必ず付けて，見やすいプログラムを心がけることです。１本目がうまく作れるとそれ以降の作品もきっとうまくいきます。

読者のあくせすコーナー

○今月号のＪＲ-100のプログラムは投稿数が少なくレベルの高い作品がなかったのでお休みにしました。ＪＲ-100ユーザーよ立ちあがれ!!（編）

○まぼろしのベーマガ・バッジを復活させましょう!!ベーマガファンの間で希少価値の高いあのバッジをみんなの手で復活させましょう。みんなで編集部にハガキをだせばデザ部さんも考えてくれるはずです！みなさん！ぜひご協力をお願いします!!

（熊本県菊池郡・**室原　明**）

○５月からベーマガ読者によるマイコンクラブを開始しています。これからもよりおもしろく便利なものにしていくつもりです。なお，違法となるソフトのコピー等をしているクラブもあるようですが，当クラブでは一切復製などを行なわず会員間売買としていきます。（〒370-06　群馬県邑楽郡邑楽町藤川616-３・**薗田直樹**）

○１月号の毛呂山太郎君のリクエストに答えて「ＭＩＮＸ17」が投稿されてきました。はたして，来月号にはどのようなゲームが登場するのでしょうか？楽しみです。（編）

明日のSTAR PROGRAMER

「Mr. Help」
（千葉県市川市・**萩野　洋**）

「レース&レース」
（東京都中央区・**ＳＫＳＹ**）

「ナフタリン」　（岐阜市・**神谷成導**）

「WINTINYバーニン’」
（神奈川県平塚市・**和田善明**）

「カラータイル」
（大阪府羽曳野市・**平木忠明**）

「さいせんマン」
（山口県宇部市・**末冨　悟**）

めざせ!!スター・プログラマー!!

投稿ありがとう!!

武藤尊裕／Super　PB／坂本繁人／藤山　涼／こいくん／福澤　達／村井　勝／水野　毅／鎌滝崇央／無限／高崎　晃／奥村宏也／KAX-RIVA／玉手秀一／久保山隆志／るうと134／YAMATO／ICCHAM／神谷成導／SKSY／帆苅正泰／BON　JOBI／末岡太郎／中川滋之／伊藤　忠／木村淳一／森岡伸夫／鈴木　浩／石川健一／上田浩二／SASAKI／佐藤勝吉／安江信吾／中川一登／青山尊士／西　薫／わーい，まっき／鵜坂智則／田中靖章／WHITE　SNAKE／池谷　真／平田省吾／高橋幸児／Y.M.Y.A／福井輝成／上杉孝憲／山田秀男／木下　信／橋田晃利／竹島淳二／角　嘉和／山内　修／うちの・河童／平木忠明／MADONNA／大石宅磨／塩沢元之／小笹龍一／Hen-ni／森下恭志／今村　健／小国　健／武井清史／山本　稔／ディオくん／西浦政勝／武口匡克／じふじゅふじゃふ／BAD／志賀賢太／中村祐一／岸本正泰／浜田麻里／長谷川恵介／奥平博信／渕田信一／九谷誠司／Fa-G３／梅沢利一郎／瀬戸康裕／斉藤和宏／黒川　孝／斉藤武伸／加藤陽一郎／松本　渉／洒寄正章／久村賢幸／EUROPE／古澤宏道／久留島健太郎／KENE AGARGAR／SKS　SOFT／寺島隆幸／Romi　soft／藤原正英／矢口幸弘／ジライヤ／渋谷恵太／菊池道尚／毛呂山太郎／早川大介／JIMMY／坂井丈泰／Fa-Fa／末冨　悟／はすらーすうとし／佐々木哲也／まっぴー／桃から生まれた金太郎／とーきんぐへっず／吉田昌之／柴田太郎／吉原　玄／新野恵貴／阪本正樹／鈴木雅人／益永達則／北島健二／綱広一樹／長　健太／ミトッチ／ミツワ／寺井　章／遠藤高志／平岡誠治／遠藤克之／坂口基彦／三友俊史／溝畑恭秀／MSS／本村　仁／MSG／高松和信／吉田紀生／為造／私をスキーにつれてって／NTK／高見沢雄一郎／室原いずみ／武田新二郎／田宮茂雄／和田善明／Ogichans／本郷　猛／松平　健／木村健吾／一文字早人　他

★まだまだ，たくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてごめんね。これからもどしどし投稿してくださいね。

マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

CONTENTS

このコーナーは，ビデオゲームやパソコン・ゲームなど，「スーパー・ソフト」といえるすぐれたゲームソフトを紹介しているページです。

最新ビデオゲームを，攻略法をまじえて紹介する「ビデオゲーム・コーナー」や，「チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム」「チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム」などの人気コーナーをはじめ，新作のすぐれたゲームを紹介する「特選パソコン・ゲーム」「スーパーソフト・ニュース」などで構成されています。

このコーナーで取りあげてほしいゲームソフトがありましたら，編集部までお知らせください。編集部では，みなさんの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。

サンダーブレード©SEGA





PC-8801mkIISR以上(FA, MA, VA対応) 要2ドライブ 5" 2D・2枚組

MSX 専用〈RAM16K以上〉 MEGA ROM 4メガロム

MSX2 専用〈VRAM128K〉 MEGA ROM 4メガロム

各￥7,800で絶賛発売中!!

★地上、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、300画面を越える驚異のパラレルワールド。

★総ての面で、前作を大幅に上回るスーパーロールプレイング、時間の概念までが加わり、画面は時刻によって変化。

★ソフトウェア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。ＭＳＸ２版は512ドット高解像画面を採用。

★各種メッセージ、そして500にもおよぶ会話文は漢字表示（漢字ロム不要、全機種）。完全英語表示にもワンタッチで切り換え可能。

★ＢＧＭはＦＭ音源、ＰＳＧをフルに使いきった14曲。ＰＣ88ではＮＥＣ純正サウンドボードIIにも対応の高感度ステレオサウンド。

★ＭＳＸ版、ＭＳＸ２版は松下電器製パナアミューズメントカートリッジ（ＰＡＣ）に対応、瞬時にデータのセーブロードが可能。もちろんカセットテープでもＯＫ。

★基本内容は３機種とも全く同じ。

S-RAM 対応

●ＭＳＸマークはアスキーの商標です。

驚異のパラレルワールド。

地上、街、ダンジョン、200階建の塔から空中都市、そして未知の空間へ。今、ハイドライドは感動のクライマックスを迎える。

地上

★おなじみの森の街の入口で〜す。



▲森の街

突然襲ったフェアリーランドの異常事態の原因究明のため、ここから冒険に旅立つのです。あの「ハイドライド2」の2倍以上の広大なマップが待ちかまえています。

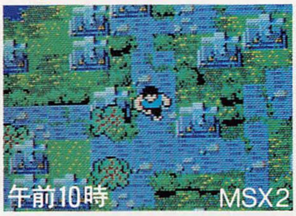
★堀をめぐらした瀟洒なお城。

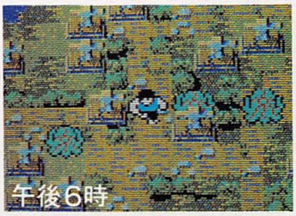


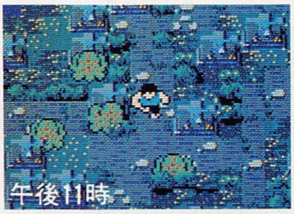
▲水の城

中に陣座している王様は、噂によると珍らしもの好きの、ゲテモノ趣味らしい。来たものには必ず貢ぎ物を要求するとのこと。見返りも大きいのでぜひあいたい。でもお城に入るにはどうしたらいいのかなあ？

★1日の時間は、フェアリーランドも24時間だ！有効に使おうぜっ。







時刻によってグラフィックスが変化します。当然、夜は暗くてみんな寝ちゃいます。

街

★なつかしや、なつかしや、なんでも屋〝ぽんぽん〟。



▲なんでも屋〝ぽんぽん〟

お店が大きくなって、取扱い商品も多くなりました。当然掘り出し物もいっぱい。

お店では自分の腕力に合わせた買物をして下さいネ。お金があるからといってたくさん買っても意味ないよ。あまりに持っているアイテムが重くて一歩も動くことさえできなくなってしまいます。不必要なものは売るか捨るかしましょう。整理整頓は捨てることから始まる。(ウン)

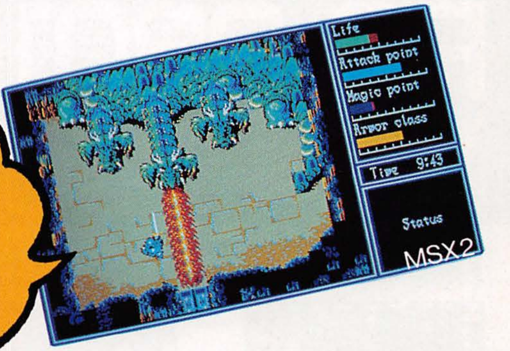
天空

★地上とは全く隔離された天空の街にあります。



▲魔導師の館

選択した職業によっては、この〝魔導師の館〟に急いで訪れないといけなくなるでしょう。血と汗と涙の結晶である経験値とひきかえに魔法の呪文を教えてくれます。



マッドドラゴン出現!!



NEW PACKAGE!!

ハイドライド3終了認定証をもれなく進呈!!

ハイドライド3を終了させた方にはもれなく、終了認定証を発行します。いくつもの難関をのり越え、すべての謎を解明した人だけが手に入れることのできるPASSです。ゲームを終了させた方全員に進呈します。じっくり落ち着いて取り組んで下さい。



ハイドライドグッズ

グッズご希望の方は、現金書留又は郵便為替で料金、商品名、サイズ、住所、お名前、電話番号を明記の上、当社宛お申し込み下さい。

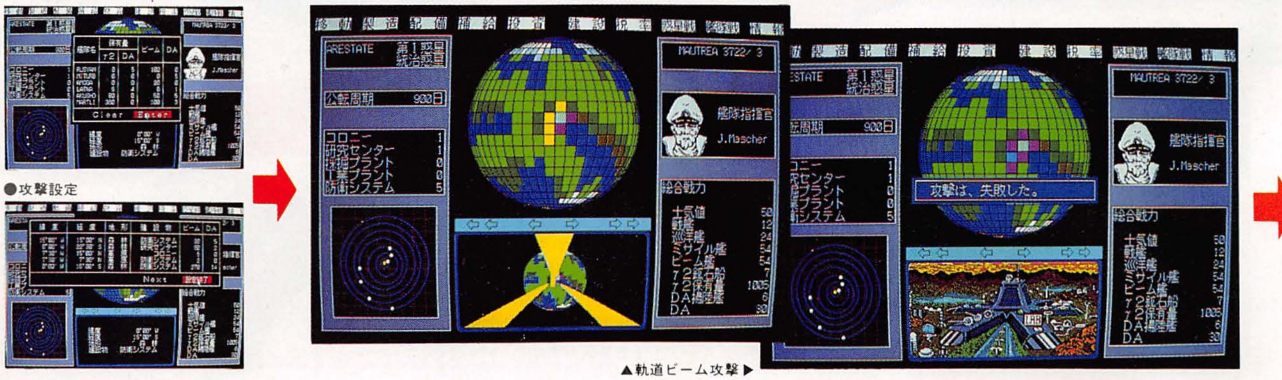
❶ハイドライドTシャツ
サイズ/M・L ¥2,200（送料サービス）

❷ハイドライド3トレーナー
サイズ/M・L ¥3,500（送料サービス）





惑星戦▶新開発の高速3-Dルーチンを用いた、リアルな戦術シミュレーション。



●攻撃設定

▲軌道ビーム攻撃▶

光輝で新登場!!

ディーヴァファンブック 発刊!



あのエキサイティングなニュータイプゲーム「ディーヴァ」が、本になった！ マニュアルのストーリーだけではもの足りない君のために、全ストーリーを完全小説化。そして、「ディーヴァ」を構成するあらゆるデータを掲載。さらに、「ディーヴァ」の生み出された背景、裏ばなしも語られる。「ディーヴァ」攻略のためのベストガイド登場！

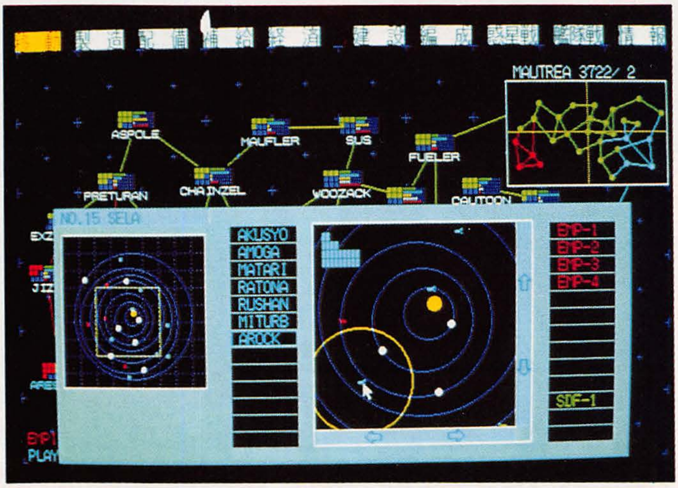
●マイクロデザイン著・A5判 定価¥1,200（送料¥250）

㈱エム・アイ・エーより
全国の書店で絶賛発売中!!

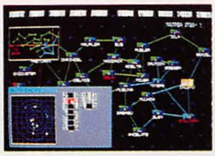
6機種好評発売中

- PC-8801mkIISR STORY1ヴリトラの炎 5.2D・2枚 ¥7,800
- FM77AV STORY2ドゥルガーの記憶 3.5 2D・2枚 ¥7,800
- X1 STORY3ニルヴァーナの試練 5.2D・2枚 ¥7,800
- MSX STORY4アスラの血流 2メガロム ¥6,800
- MSX2 STORY5ソーマの杯 3.5 2DD ¥7,800
- Family Computer STORY6ナーサティアの王座 東芝EMIより発売 ¥5,500

膨大な情報量を扱うメインスクリーン。

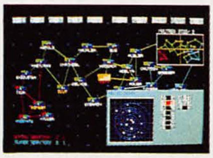


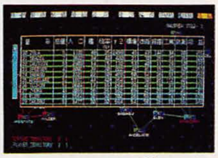






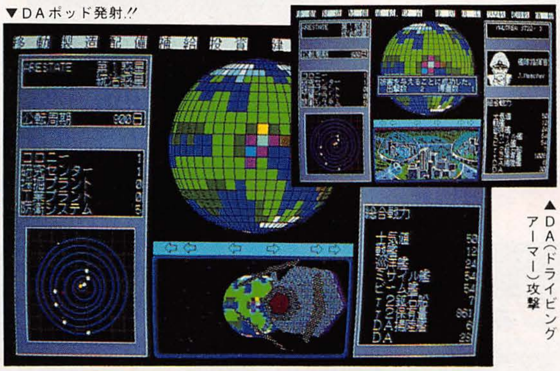






★星系数30、総惑星数151にも及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を、緻密にシミュレート。
★軍事的戦略に加え、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右。
★各星系内は想定実座標によって表現され、平均5個の惑星が軌道上を移動。
★合計151の惑星は、それぞれ変化に富んだ地形で構成され、各種建造物保有。
★ディーヴァ1〜6のストーリーも、各シチュエーションにより、シナリオを設定。
★データ互換により、他6機種の主人公も艦長に任命可能。

▼DAポッド発射!!



▲DA（ドライビングアーマー）攻撃

艦隊戦



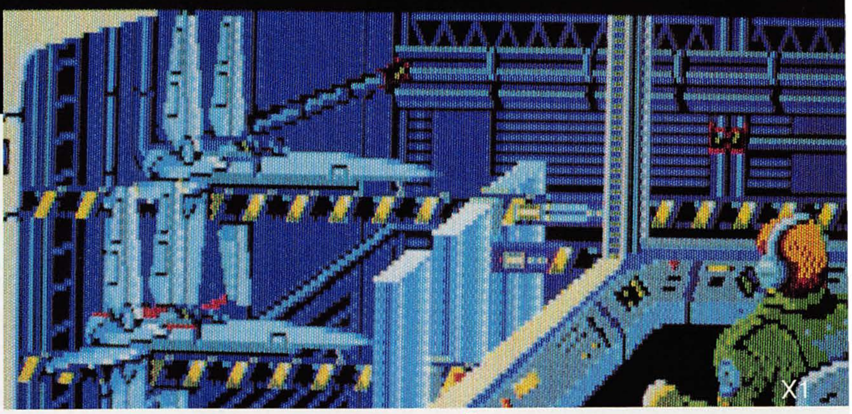
機種
戦艦
巡洋艦
OM艦
ミサイル艦
γ（ガンマー）2鉱石船
DA揚陸艦
防衛艦

▲それぞれ16種類の心理係数をもった50人の艦長が人工知能艦隊戦を展開!!
※写真は総て開発中のものです。

MISSION STRIKER

S·U·P·E·R LAYDOCK

MISSION STRIKER

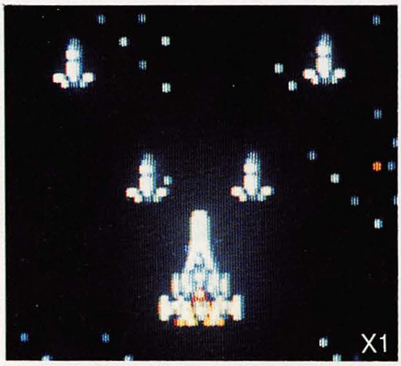


[X1]

スーパーレイドック

5″2D・2枚組
¥6,800で **絶賛発売中!!**

5th ANNIVERSARY SINCE 1982 T&E SOFT Inc.
創立5周年記念作品



▲アルファ



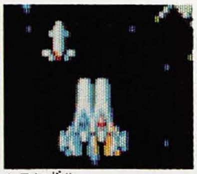
▲メリー



▲ブルドッグ



▲キラー



▲コンドル



▲ファイアー



▲ウイング



▲ダブル

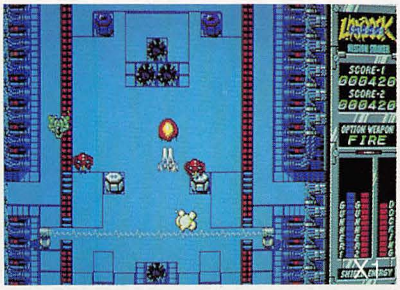


▲トラ

更にS·U·P·E·R

シューティングも進化する——。

- ■640×200ドットの高解像度により、MSX 2のレイドックに勝るとも劣らない美しいグラフィックスを実現!(X1 turboのハイレゾリューションにも対応)
- ■8重和音のFM音源から奏でるBGMは全16曲で大迫力。
- ■ステージ数は14。
- ■オプションウェポンは増えて11種類。
- ■2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ縦・横に合体可能。(1人でもプレイ可能)
- ■オプションウェポンの使用は、2人プレイ時はもちろん、1人プレイ時でも可能。
- ■自機(ネオ・ストーミーガンナー)のスピードを3段階に調節OK。
- ■途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。
- ■スーパーレイドック全14ステージをクリアした方にはもれなく、階級章を進呈します。



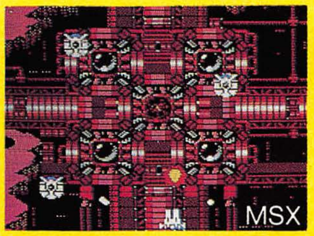
▲ソレイユ基地に侵入

●MSXマークはアスキーの商標です。

T&E SOFT MSX技術の集大成!

MSX RAM 16K以上 MEGA ROM 2メガロム

¥6,800で絶賛発売中!



T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

T&E SOFT創立5周年特別企画

T&E SOFTでは、ユーザーの皆様の日頃からの御愛顧に感謝して昨年末から今春にかけて創立5周年特別企画を用意しました。

第1弾

T&Eの全作品を収めたハンドブックがついてくるヨ〜ン!!



創立5周年記念作品4タイトルにはすべて、〝T&E SOFT SOFT COLLECTION〟が付いています。

T&E SOFTが1982年から5年間、開発、販売した作品がすべて分かるハンドブックです。

第2弾

ハイドライド2・3の2本組!スペシャルパッケージを発売します。

T&E SOFTでは、このARPGの最高峰ハイドライドシリーズをもっと多くの皆様にプレイしていただきたいため、MSX専用版に限り、スペシャルパッケージを用意致しました。価格は、ハイドライド3、ハイドライド2の2本組みでなんと9,990円。限定5千本の発売です。まだ、ハイドライドシリーズをプレイしていない方には朗報です。そして、〝T&E SOFT創立5周年記念ゲームミュージックライブラリー〟も付いています。なお、発売日はT&Eのテレフォンサービスでお知らせします。

第3弾

ナント!ナント!! T&Eマガジン特別号も発刊するのだ。

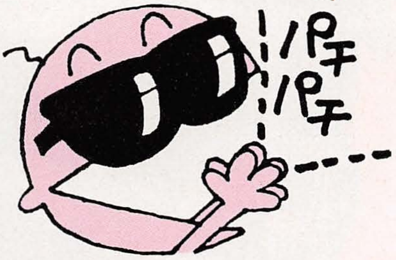
T&E SOFTには、ユーザーズクラブという組織(会員数約6千名)があります。年会費1,000円で年4回「T&Eマガジン(会誌)」、年6回「T&Eプレス(会報)」を会員に発行しています。その他、T&Eオリジナルグッズの割引販売や、毎年会員向けのイベントを開催しています。

今回、創立5周年を記念して、ユーザーズクラブ会員しか手に入らなかった「T&Eマガジン」を創刊号から第13号まで集めた〝T&Eマガジン特別号〟を発刊します。

書名：T&E ソフトゲーム作りの秘密(仮称)
　　　ーT&Eマガジン特別号ー

判型：A5判160頁　定価：¥1,200(送料¥250)

全国の書店で発売されます。お近くの書店にない場合は、T&Eソフトでも通信販売を行います。発売期日は、T&Eのテレフォンサービスでお知らせします。



朗報!!朗報!!

大好評につき、ゲームミュージックライブラリー(ミュージックテープ)は、1月末日出荷分まで創立5周年記念作品(ハイドライド3, X1スーパーレイドック, カリ・ユガの光輝)に付属されます。



Ⓒ 1987 T&E SOFT

最強のCGツール。

MSX2 RAM64K/VRAM64K/128K 3.5″2DD・¥6,800 好評発売中!

ピクセル2がグレイドアップして新登場——!

★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター(3モード対応)、スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。

★グラフィックエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5(256×212ドット16色)とスクリーンモード8(256×212ドット256色)に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7(512×212ドット16色)にも対応できるようになりました。

★もちろん、ピクセル2と完全データ互換となっています。

★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。

今が、バージョンアップのチャンスだ。

T&Eソフトでは、ピクセル2をお持ちで2DDのディスク装置を御使用の方にピクセル3へのバージョンアップサービスを行います。(ただし、当社メンテナンスカードで登録されている方に限ります。)

ピクセル2のプログラムディスケット(3.5″1DD)とマニュアルに、バージョンアップ料(送料・手数料込み)2,000円を添えて、住所、氏名、TEL、年齢を明記の上、「バージョンアップ希望」と書いて、「T&Eソフトピクセル2バージョンアップ係」まで、お申し込み下さい。ピクセル3(3.5″2DD)と新マニュアルに交換致します。



●MSXマークはアスキーの商標です。

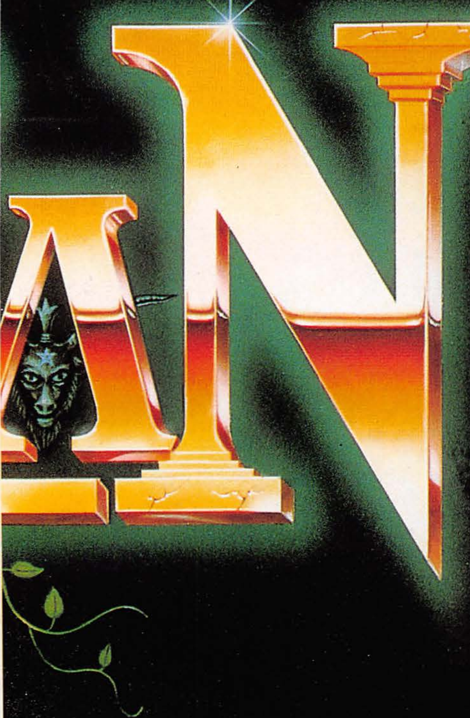
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.16ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします。)
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします。)

T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No16請求券 ベーマガ2月号

'88総合カタログ 請求券 ベーマガ2月号


Falcom
日本ファルコム株式会社
SORCERI
ドラゴンスレイヤーV
ソーサリアン
暗き沼の魔法使い
ルシフェルの水門
呪われたクィーンマリー号
ドラゴンスレイヤー、ソーサリアンは日本ファルコムの商標です。



自然で不思議な国。ここは新たに創造された魔法の世界。

他に類を見ないフル画面フルカラー高速スクロール、ビジュアル効果で迫力の120種類の魔法の数々、大きさも動きのアルゴリズムも違う様々なモンスター、キャラの設定と成長、時間の概念、魔法の体系など今までにない新しい試みでいっぱい!! シナリオはそれぞれが1作品に匹敵する内容を持ち、ある時は地底のダンジョン、深い森の中、荒涼たる砂漠、湿地帯など様々なモンスターとの戦いと、多くの謎解きでくりひろげられ、次の15話で構成されています

消えた王様の杖
町の平和を司る王様の杖がゴブリンによって盗まれてしまった！
乱れた町を元に戻すため一刻も早く杖をとりかえさなくてはならない。

ルシフェルの水門
モンスターによってつくられた水門によって町の水源が止められてしまった。
水門をひらくカギとなる3本の剣をあつめ町にうるおいをとりもどす。

囚われた魔法使い
町の偉大なる魔法使いが、行方不明となった。
どうやらモンスターによって囚われの身となったらしい。
場所は地底の要塞だ。彼を早く助けなければならない。

暗黒の魔道士
町の征服をたくらむ暗国の魔道士が復活した。
彼は黄泉の国より怪物どもを呼び出し再び町に君臨しようともくろんでいる。
彼の野望を打ちくだかなければならない。

不老長寿の水
ある日のこと、王の命令によって不老長寿の水を探していた戦士が目的のものを見つけたといった便りを最後に消息をたった。
王はただちに戦士の行方をさぐるようにふれを出した。

暗き沼の魔法使い
暗い沼の奥に人をだまして喜んでいるひとりの年老いたドラゴンが住んでいた。
ある娘がドラゴンにだまされ沼の奥でガマの姿にされてしまったことを知ったソーサリアンたちは彼女を救うために力をあわせた。

メデューサの首
古代から忌みきらわれていた蛇の怪物メデューサが、とある村をおそった。
村人は戦うひまもなく石にされてしまった。怪物から村を救え！

紅玉の謎
静かな森に、血のように赤く輝く宝石が降ってきた。森の生き物たちは紅玉の光にまどわされた。紅玉を破壊し再び森に平和を取り戻すのだ。

呪われたクィーンマリー号
新たなる冒険を求めて海に乗り出した彼らの前に立ちはだかる黒い影。
船の上を舞台とした、人間ドラマの背後に見えかくれする謎の呪いと死の恐怖に立ちむかえ。

氷の洞窟
狂った修道師の実験によって、洞窟の中は北の果てのように凍結してしまった。
しかもその寒波は王国内をも凍らせようとしている。
洞窟内に忍びこみ、寒波の原因を取りのぞくのだ。

ロマンシア
緑豊かな北の王国ロマンシアで王女セリナ姫が何者かにさらわれたという事件がおき、援助を求める声が各地へとばされた。特に呪いをとく占い師と医者が必要だというのだが――。

呪われたオアシス
砂漠に唯一のオアシスが砂漠の王ルワンによって汚されてしまった。
オアシスを元に戻すにはルワンの城にある聖水をオアシスの中に注がなければならないというのだが……。

盗賊たちの塔
誰もおとずれなくなった古城に盗賊たちが住みつき強奪を重ねている。
そこにとらわれている人たちが戦士たちに助けを求めてきた。
とらわれの人々を救い出し盗賊たちを倒せ。

失われたタリスマン
このところソーサリアンの町は奇妙な事件が数多く起こっていた。夏だというのに雪が降ったり木が突然枯れてしまったり……。自然をあやつる石タリスマンに何かあったのではないだろうか、そんなうわさが飛びかった。

天の神々たち
その日、山岳地方の村々から数多くのひとびとがソーサリアンの町へやってきた。
「神々が天罰を下された」彼らは口々に叫んだ。このことを調べようと幾人かの冒険者が村へ向かった。



天の神々たち

消えた王様の杖

呪われたオアシス

好評発売中

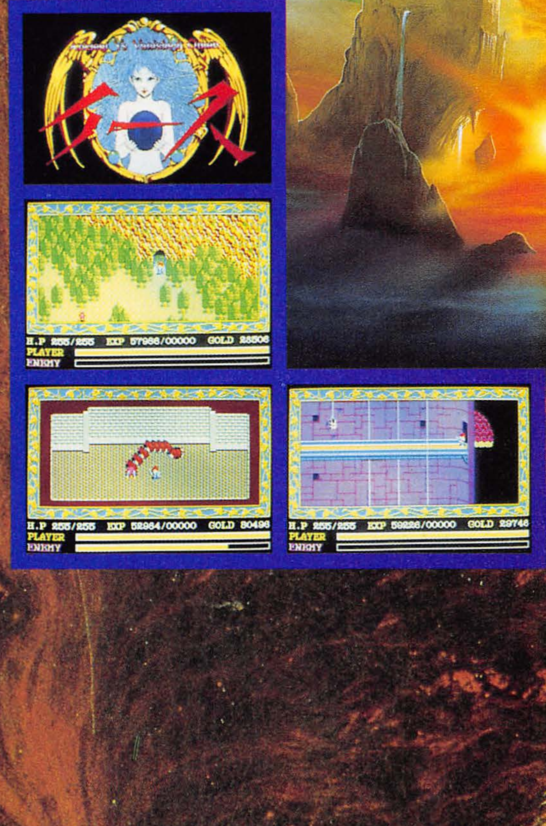
★挿入曲60曲以上
★豪華マニュアル（180ページ）
PC-8801mkIISR以上
5"2D（5枚組）
定価9,800円



イース

″より難しければいい″
というのは、危険な思い込みだ。
今、RPGは優しさの時代への
第一歩を踏み出した。





好評発売中

対応機種	メディア	価格
PC-9801シリーズ	ディスク	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/FH/MH/VA	ディスク(2枚組)	¥7,800
X1/turbo	ディスク(2枚組)	¥7,800
FM-7/NEW7	ディスク(2枚組)	¥7,800
FM-77/AV	ディスク(2枚組)	¥7,800
MSX2	ディスク	¥7,800

※シングルドライブ可

通販(〒200円)通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム㈱までお申し込み下さい。
注)、MSXは通販できません。(㈱SONYの独占販売です)

イース



抜群のゲームバランス

キャラクターのレベルに合ったアイテムや情報を、プレイヤーは実に絶妙なタイミングで手にすることができる。
つまり、何をしたらいいのかが、自然とわかってしまうのだ。
だから、初心者ゲーマーも気軽にプレイができる。

さり気ない魅力

グラフィックは、フルカラーの高速4方向スクロール。
にもかかわらず、チラつきが全くなく、常に美しく鮮やかな画面で、プレイヤーを「Ys－イース」の世界へとひきずりこんでいく。
また、ハードの限界を超えるほどの高レベル、BGMも、まるで、当然のごとく、場面ごと変化して、ムードを高めている。

壮大な優しい世界

原稿用紙60枚にも及ぶ小説からはじまる冒険は、多くの謎をはらんでいるが、単なる謎解きでは終わらない。
ゲーマー自身が主人公になった気分で、イマジネーションの世界を、ただよい、そして、ゲームの奥に構築された壮大なる「Ys－イース」の世界を体験する。
すべてのゲーマーに、この爽やかな感動を体験してほしい。



●スタッフ●
プログラム…………茂木健一
シナリオ……………高橋昌也
スーパーソニック
グラフィック…………佐山善則
キャラクターデザイン…真島真太郎
音楽…………すぎやまこういち

PLAZATOR
プラジェータ
マルスへの挑戦

スタンバイOK！ 1月下旬発売開始!!

■PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク版2枚組……¥7,800
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
……………………………………¥7,800

『プラジェータ』とは、プレイヤーが自分で組み立てたベースキットに規定のパーツを組み合せて完成させた小型ロボットを外部コンピュータリモコンによって操作し、他のプレイヤーのものと格闘させるゲームである。

- ●衝撃の「バトルモード」を装備した凄い奴がいよいよ発進！
- ●プロのライターによるアニメ感覚の秀逸ストーリー展開。
- ●個性を持った巨大敵キャラ約40種登場。ザコキャラはいない！
- ●すべてのジャンルのおもしろさを凝縮したニュータイプゲーム。
- ●ゲーム音楽の巨匠すぎやまこういちによるオリジナル音楽全20曲以上。



通信販売の御案内	御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料) 〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F 株エニックス「通信販売」係



ヒーローコミックアドベンチャー
ウイングマン
Special
さらば夢戦士
©集英社・桂正和
作者/TAM TAM
音楽/すぎやまこういち
音楽プログラム/田口泰宏
■PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク版3枚組……¥7,800
感嘆と感動のダイナミック、ステレオサウンド！
(FM・MA及びNEC純正サウンドボードII対応)
ポドリムスの新支配者・ライエルは、地球征服をたくらみ、アオイの幼なじみ、ナースを地球に送り込んだ。ヒーローアクション部の合宿――。ナースは次々とシードマンを送り、ウイングマンを襲う。健太・ミク・アオイそしてナース、それぞれの思惑が交差し、感動のエンディングへ…。
さらば夢戦士。涙なくしては見られない感動のエンディング。
●おもしろAVGを追求した新機能満載●
★リヤカーモード　健太がアオイさんとミクちゃんを乗せたリヤカーを引きながら、文字入力してくれる。あんまり考え込むと健太は滝のような汗を流し、ハアハア…！さらに待たせると○○○。大爆笑ものだ。
★細部まで指定できるアオイさんの「なんですか？」モード　君のわからない物（所）を指定すれば、なんでも教えてくれる細かな所まで指定できて大変便利なモードだ。
★持ち物モード　現在の持ち物をわかりやすいグラフィックで表示。「今、何を持ってたっけ？」なんて考える必要一切なし！
新必殺技「ヒートショック」登場。
合宿も終り、ハンバーガー屋でアルバイトに精を出すモモコちゃん。
合宿先の林の前にたたずむアオイさん。今、何を思う…!?
合宿先の海ではしゃぐ健太とミクちゃん。2人にとってはいい想い出に。
夜の公園でのアオイさんとミクちゃん。背後にライエルの魔手が…!?
販売元　コニカエニックス株式会社
発行元　ENIX　株式会社　エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

夢の超本格大冒険ロールプレイングゲーム

DRAGON QUEST II

ドラゴン クエストII 悪霊(あくりょう)の神々(かみがみ)

◆スタッフ◆
モンスターデザイン
鳥山 明
シナリオ
堀井雄二
プログラム
㈱チュンソフト
音楽
すぎやまこういち
企画制作
㈱エニックス



これらの画面写真は
MSX1用のものです。

★マップの広さは前作(ドラゴンクエストI)の4倍!!
★個性豊かなモンスターが80数種類!!
★登場人物200人以上!!
★不思議な力を秘めた呪文22種類!!
★便利なアイテム60種類!!





新たなる舞台ローレシアから出発する壮大な大冒険ロマン!!

MSX 2月上旬発売
MEGA ROM 2メガROM(ROM16K以上)¥6,800
MSX2 近日発売

オリジナルゲーム大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか?当社では、適切なアドバイスをおこない、作者の氏名で商品化しております。
商品化の際には、当社規定の印税をお支払いします
詳しくは、担当・矢作(やはぎ)迄 TEL(03)366-4345

ワールドゴルフII

構成・プログラム／村守将志
イメージグラフィック／真島真太郎
音楽／すぎやまこういち

新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム



⬆9ホールごとの美しいティータイム・ミュージックとグラフィック。

■PC-8801FA/MA
■PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組…………… ¥7,800
■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD)………… ¥7,800
■PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組‥ ¥7,800
■FM77AV/40/20(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組………… ¥7,800

●アマチュア→国内プロ→世界トッププロと試合に出場して経験を積み、プレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
●ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。その他、グリーン上空の空中カメラ切り替えズームアップ機能がついて、臨場感抜群のゴルフが楽しめるぞ。
●トレーニングモード、トーナメントモード、の2構成・全72ホール！
トーナメントゲームでは、なんと合計100人のゴルファーが登場！ライバルがいっぱいだと思わず燃えるぜ。
●音楽はゲームMUSICの巨匠すぎやまこういちが担当。
●世界トッププロの座は自分の手でつかめ！
フック、スライス、トップ、バックスピン等、プロテクニックを駆使し、試合を勝ち抜く。賞金制度と資格制度があるから、きみのランクはどんどん上がる。

原案・グラフィック/槙村 ただし
構成・プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

GANDHARA ガンダーラ

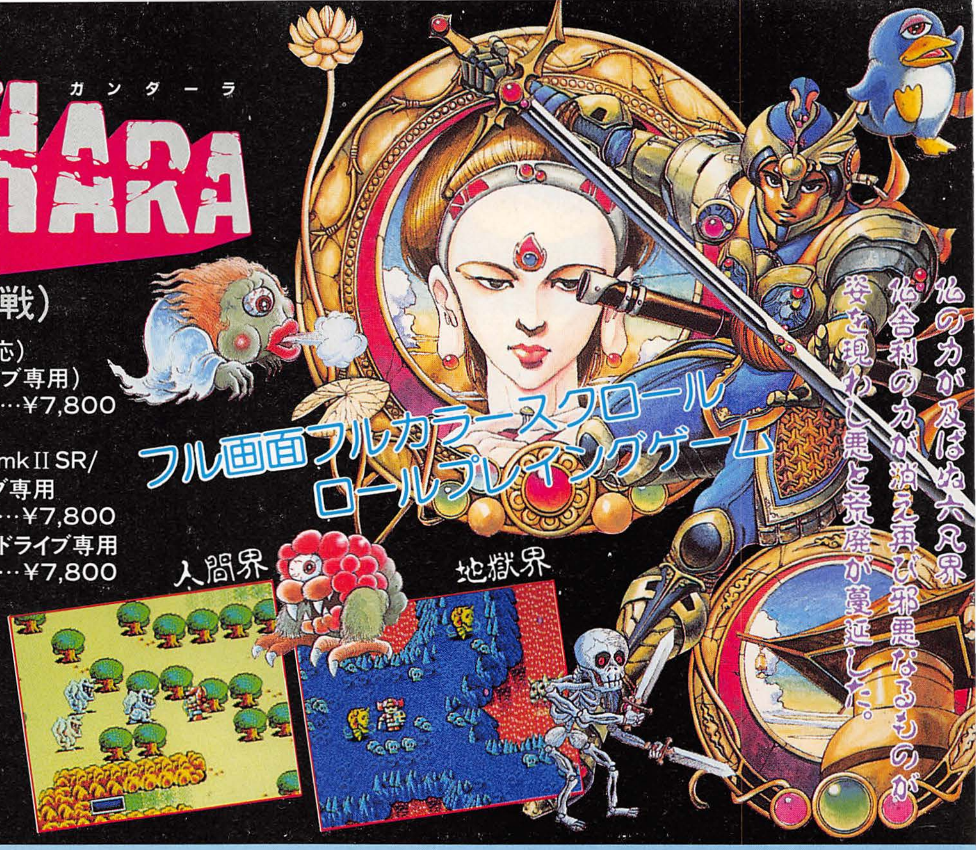
(仏陀の聖戦)

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
………………………………¥7,800

■PC-8801FA/MA、PC-88VA、
PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/
FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組…………………¥7,800

■FM77AV/40/20(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク2枚組…………¥7,800

■敵キャラクタは100種類以上!
■今までにない大きなキャラクタがリアルな動きでゆくてをはばむ。
■世界は人間界、地獄界、餓鬼界、畜生界、修羅界、天上界の6つ。
■広大な各世界をスムーズなフルカラースクロールで自由に移動。
■音楽は、おなじみのすぎやまこういちのオリジナルサウンド。



ニューウェーブムービーアドベンチャー

J・E・S・U・S ジーザス

プログラム/鈴木 孝成
グラフィック/真島 真太郎
シナリオ/雅 孝司
音楽/すぎやまこういち
音響効果/田口 泰宏

●170枚の超リアルグラフィックで展開する衝撃度200%のSFサスペンスアドベンチャー!
●たたみかけるストーリー展開は、劇場映画をしのぎ、随所で展開されるアニメーションと抜群の効果音はきみを恐怖のどん底におとし入れる。
そして……、感動のクライマックス!!

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版3枚組(2ドライブ専用)
………………………………¥7,800

■PC-8801FA/MA、PC-88VA、
PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/
FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク3枚組…………………¥7,800

■FM77AV/40/20(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク3枚組…………¥7,800



通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

販売元 コニカエニックス株式会社
発行元 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL.03-366-4345

コンテニュー機能付! 同時二人プレイOK!

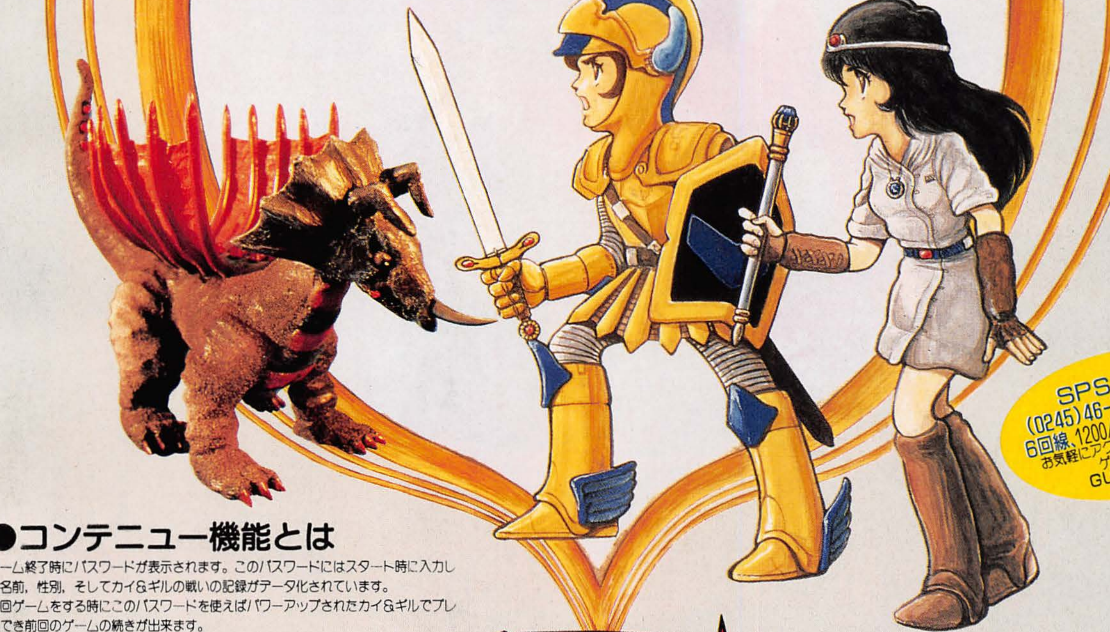


イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え，見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け，人間の姿に戻ることができた。

ドルアーガの魔力により修復されていた塔は，魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり，二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが，この暗黒の世界を救うためカイとギルは，女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に，何としても塔を脱出しなければならない。

PC-8801(SR以降)5″2D版 絶賛好評発売中!



SPS-NET
(0245)46-1167 24時間
6回線、1200/300bps, N81×N
お気軽にアクセスしてください。
ゲストIDは
GUESTです。

●コンテニュー機能とは

ゲーム終了時にパスワードが表示されます。このパスワードにはスタート時に入力した名前，性別，そしてカイ&ギルの戦いの記録がデータ化されています。
次回ゲームをする時にこのパスワードを使えばパワーアップされたカイ&ギルでプレイでき前回のゲームの続きが出来ます。
▶あなただけのパスワードであなただけのゲームを!!



これはPC−8801SRの画面です。

THE RETURN OF ISHTAR

FM音源対応

カラーモニターを使用してください。
フロッピーディスクドライブは純正部品を使用してください。

PC-8801SR以降(VAを除く)

5″2D	GS−151

PC-9801シリーズ(旧PC-9801を除く)

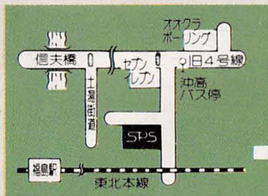
5″2DD	GS−152
3.5″2DD	GS−153
5″2HD	GS−154

各¥6,800

リターンオブイシターの発売が遅れてしまい、大変申し訳ありませんでした。より完成度の高いゲームに仕上っておりますので、お楽しみください。

●ご注意：PC-88VAをご使用の方は、ごめんどうでも直接当社まで通信販売でお申し込みください。店頭販売はいたしておりません。

●FM-77シリーズは近日発売予定。



株式会社エス・ピー・エス
SPS
〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3
☎(0245)45-5777 ※電話はお間違えのないように
FAX(0245)45-1804 (GII GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ピー・エス ●金額 代金合計 ●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。)

パートナーショップ———キャリーラボ マイクロキャビン


究極
Ultima IV™
Quest of the Avatar
究極のRPG、遂にMSX2に侵攻開始！
「ブリタニア王国の、今、どこにいる？」
がゲーマーたちの合言葉。
RPGの持つ魅力の全てが、ここに出現した。
誰よりもキミが一番知っている「ウルティマ」
のパワーが、いよいよ、MSX2版で登場だ！
MSX2 3.5 2DD 2枚組 ￥11,800
ロード・ブリティッシュから
終了認定証がもらえる！
最終画面とあなたが一緒に写った写真を下記まで送ってください。もれなく終了認定証を差し上げます。
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
ポニカ事業部
ウルティマオリジナルグッズ
「UltimaⅣ」キャンペーン実施中！
●賞品：抽選で100名様に「ウルティマ」ロゴ入り特製リストウォッチ、200名様に「ウルティマ」ロゴ入り特製ステーショナリーセット●応募方法：マニュアル下の◿応募券を切り取り、パッケージに同封されたアンケートはがきに貼ってお送り下さい。●対象商品：MSX2のみ ●期間：12月16日(水)〜1月15日(金)まで●発表：発送をもってかえさせていただきます。※写真はサンプルですので、多少異なる場合があります。
発売中機種
●PC-9801シリーズ
5"2HD F98F5551 2枚組 ￥9,800
5"2DD M98F5551 3枚組 ￥9,800
3.5"2HD L118F5551 2枚組 ￥11,800
(384KB以上のRAMと、第二水準漢字ROMが必要)
●PC-8801mkIISRシリーズ
5"2D M98R5551 5枚組 ￥9,800
●X1/C/turboシリーズ
5"2D M98J5551 4枚組 ￥9,800
●FM7/77シリーズ
5"2D M98M5551 5枚組 ￥9,800
3.5"2D L118M5551 5枚組 ￥11,800
TM & © Richard Garriott/Origin Systems Inc.
PONY CANYON

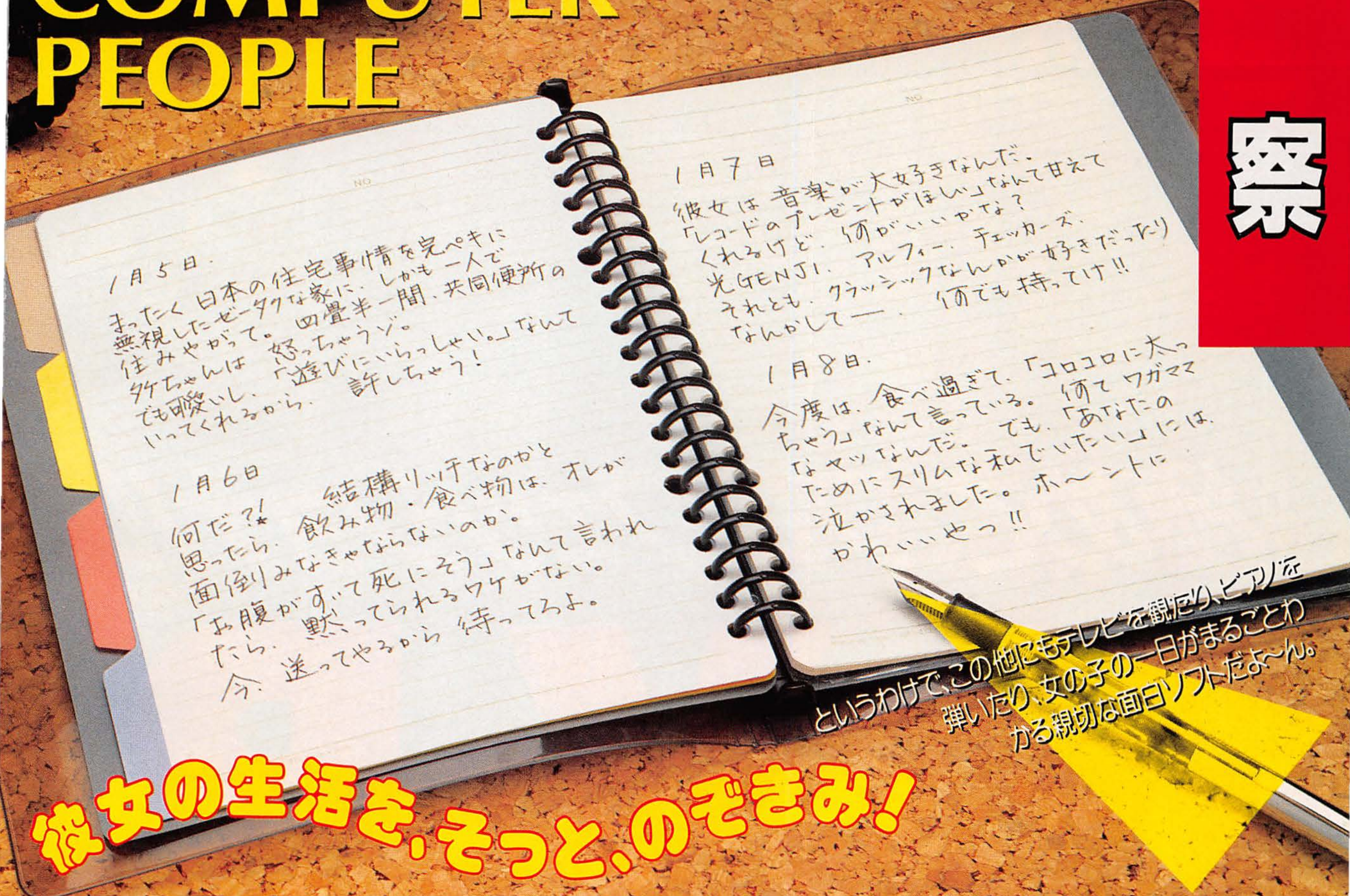

HACKER™
侵入
世界の危機を救う第3のスパイ!
巨大企業のメインコンピュータに偶然、侵入し
その陰謀を知ってしまったハッカー。
ミステリアスな推理小説とパソコン・ネットワークの興奮が
現実的に迫って来る……!
世界の危機を救う第3のスパイ、ハッカー、それは、あなた自身だ!
★この「ハッカー」は違法ではありません。
★ゲームが終了するとワシントン・ポストにあなたが紹介されます。
2/5発売
PC-8801mkⅡSRシリーズ
M68 R 5519 ¥6,800
MSX2
R58 Y 5519 ¥5,800
"I say old boy, what have you got to swap?"
PONY CANYON INC.



制覇
谷川浩司の
将棋指南Ⅱ
〜名人への道〜
最強
最強
王将
真の栄冠はここにしかない!
軟弱な相手に何度勝ってもランクが上がることがないのが勝負の掟。
真の勝者、覇者とは最強の相手を打ち破ってこそ得られる。
無敵名人と四天王、彼らは、かなり手強いゾ!
8ビットパソコンで最強と言われた
「谷川浩司の将棋指南」が、さらに
レベルアップして、再び登場!!
好評発売中!!
PC-8801 5"2D M78C5510 ¥7.800
開発中
ファミコン(ディスク)も発売中! ¥3.000
ファミリーコンピュータ(TM)・ファミコン(TM)は
任天堂の商標です。
PONY CANYON
PONY CANYON INC.

リトル・コンピュータ・ピープル
LITTLE COMPUTER PEOPLE

観察



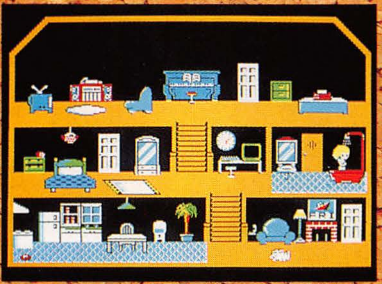
というわけで、この他にもテレビを観たり、ピアノを弾いたり、女の子の一日がまるごとわかる親切な面白ソフトだよ〜ん。

彼女の生活を、そっと、のぞきみ！

新・発・売

- 対話型環境ソフト
- PC-8801mkIISRシリーズ専用 5"2D M68R5518 ¥6,800
- PC-9801シリーズ 5"2DD M68F5518 ¥6,800
- PC-9801シリーズ 5"2HD F68F5518 ¥6,800

© Activision, Inc.



彼女のお相手をした方のご意見！

ピアノを弾いたり、オーディオを聴いたり、本当にコンピュータの中で生活しているみたいだ。
（名古屋市　鈴木幸史　18才）

ちょっとワガママだけど、食料や飲み物は自分が与えてあげなければならない。恋人気分で何時間でもつき合えそう。
（奈良県　小山祥浩　16才）

ポーカーと英単語クイズは、かなりヤリ手。特にポーカーは気をつけないと彼女の思い通りにやられてしまう。
（北海道　佐藤 孝　19才）

Beach head

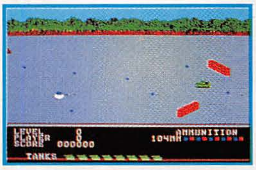
シミュレーションで練り上げた作戦を実戦でいかせ.!!

2/5発売予定



■PC-8801シリーズ M68C5401 ¥6,800

戦艦による海戦から、戦争による陸上戦まで、戦時におけるさまざまなシーンが体験できる戦争アクション・ゲーム！





販売元／株式会社ポニーキャニオン販売　札幌支店／011-232-5151　仙台支店／0222-61-1741　大阪支店／06-541-1971　広島支店／082-243-2915
東京支店／03-221-3271　名古屋支店／052-562-0111　福岡支店／092-751-9631　ニッパンポニー／03-667-3741

プロ野球FAN ファン! テレネットスタジアム

アクションゲームはテレネット

プレイボール
好評発売中!!



この機能を見逃すな!

迫力がプラスする、拡張性あふれるゲーム。
応援歌が選べるBGM選択モード付。
短期決戦。ホームラン競争モード付。
イルミネーション効果抜群の電光掲示板に注目
(ハイ・プレゼンスなスタジアム・イフェクト)



スタジアム・イフェクトはエレガントなイルミネーション。

極めて、プロフェッショナル

M.V.P Major Visual Power

テレネットスタジアムはまさに豪華。充分に満足できる機動力と戦略性を盛り込んだ、迫力あるアクション・シーン。美しいビジュアルと臨場感あふれる歓声やBGMなどの演出でエキサイティングすることまちがいなし。さあ、熱いスタジアムへ。BIGゲームを創り上げるのは君だ!



操作性を重視したリアルな試合画面。

華やかな舞台を演出。

■魅力いっぱいのエレガントなビジュアル。■進行にもたつきはないスピーディなゲーム展開。■22パターンのフルカラー・アニメーション。■ゲームを盛り上げる迫真のサウンド・イフェクト。■擬似音声合成システム。

機能充実。プレイヤーを操れ!

■テレネット得意のフルスクロールは、空中カメラで打球を追う。■キーオペレーションは、操作性重視のマルチウィンド・システム。■ホーナーシフト、清原シフトなど自由自在のシフト・フォーメーション。■シフトと走者がひと目でわかるダイレクト・ポジショニング・マップ。■ベース・カバーもオート機能でバッチリ!■選手のデータは、'87と来シーズンを予測した最新版。■選手の過去10打席の打率を表示。

セカンドかショートか野手を操ってヒットをふせげ。



ぐんぐん球がのびる。
空中カメラに切り換ってのスクロール。



■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D 2枚組) ¥8,800
■PC-9801シリーズ(5"2DD・3.5"2DD 2枚組)(5"2HDは1枚) ¥8,800
■X1ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥8,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥8,800
■MSX2 メガROM 2メガROM ¥7,800

※2ドライブ専用(5"2HDは除く)。初期のPC-9801は動作しません。※X1ターボ MODEL 10は動作しません。
※付記のない画面はPC-8801mK II SRによるものです。※仕様は改良のため予告なしに変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。メガROMマークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

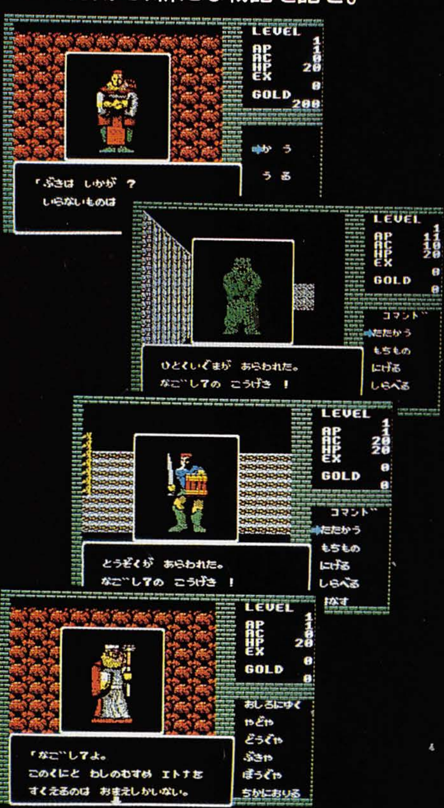

ANDROGYNUS
反生命戦機アンドロギュヌス
■アクション・ゲームを超えた初のアグレッシヴ・ゲームの完成
■28通りにも及ぶメイン・キャラクターのパワーアップ・システム
■美しいビジュアルシーンが織り成す壮大なストーリー
デカキャラ ORG
その憎悪をレーザー砲で打ち砕け！
アクションゲームはテレネット
好評発売中!!
宇宙救世主
アンドロギュヌス
誕生！
"ANDROGYNUS"
その名は「両性具有」を意味する。
だが一体お前は何者なのだ？
「人間？それとも機械？」「女性？それとも男性？」
「悪漢？それとも救世主？」
唯一はっきりしていることは、お前に与えられた使命
「宇宙転覆ヲ企ム反物質星"ウルド"ヲ破壊セヨ」。
"アンドロギュヌス"よ、
お前はまだ自分が何者であるか知らない。
マルス
悪漢？救世主？われらがマルス誕生！ 感動のビジュアルシーン。
SHOCK 1st！目先すウルド星の核は近い。
驚くべき機械文明。ここが奴らの中枢なのか？
テレネット・エクスプレス
新年、明けましておめでとうございます。
昨年は日本テレネットを色々と可愛がって頂きまして、誠にありがとうございました。これからも皆様に満足して頂けるゲームを皆様と一緒に作って行きたいと思いますので、たくさんのご意見をお聞かせ下さい。また今年も、日本テレネットをよろしくお願い致します。
■PC-8801mkIIR/H/VA(5 2D 2枚組) ¥7,800 ■MSX2 2メガROM ¥7,800
※付記のない画面はPC-8801mkIISRによるものです。※仕様は改良のため予告なしに変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。 マークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL.03-268-1159
資料請求券 BASICマガジン ②

DEEP DUNGEON

ディープダンジョンI
魔洞戦記

ファミコンの超話題作
ついにMSXで新登場!!

地下にうごめく黒い影。その昔、
勇剣士に封じ込められた魔物たちの逆襲が、始まった。
街を荒し、宝を奪い、
エトナ姫の魂までも抜き去った魔物は、
地下深く、魔洞といわれる住み家を築き、
キミを待っている。
誰ひとり生きて帰った者はいないという魔洞。
キミの勇気で、新たな戦記を記せ。





恐怖という名の暗闇が、
いま襲いかかる。

MSX1.2全ユーザーに
メガROM+S-RAM搭載の最高仕様
好評発売中!!
¥6,800

MSX MEGA ROM



あの名作ディープダンジョンが、
いまオリジナルを超えて
全MSXユーザーに問いかける!
全てのMSXユーザーに楽しんで頂くため、心を込めて、あえてMSX1・2仕様にしました。1・2対応とは思えないリアルなグラフィックとサウンドにより、MSX1のユーザーも2のユーザーも、ぜひこの壮大な物語を味わってください。
壮大な……?
そう、いまキミがこれを読んでいるときから、すでに物語は静かに始まっている。キミはこの魔洞戦記を体験することで大きく成長し、やがて訪れるであろうディープダンジョンIIに備えることになる。そして、キミの経験は引き継がれ、IIの驚異の世界を目覚めさせる。——つまり、データの引き継ぎができるのだ。ディープダンジョンIを経験した者だけに見えるIIの真の姿とは……。現在、オリジナルをはるかに超える仕様で開発中だ。その世界はMSXユーザーだけに与えられるものとなるだろう。期待していてくれ。
ガルフォース
「創世の序曲」
アドベンチャーゲーム
PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
X-1シリーズ
FM7/77シリーズ
好評発売中!!
SESSION 61
通信販売希望の方には、送料無料で速達でお送りします。ご注文の品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、商品番号を添え、必ず現金書留でお申し込みください。
ScapTrust
株式会社スキャップトラスト
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
ユーザーサポートテレホンサービス(03)486-8127

将軍



ライトマスターの秘密を探れ。

永い間、平和な暮しが続いてきたBELORNは、悪魔が蘇らせた4人のプリンスたちの攻撃にさらされ、いまや最大の危機に直面していた。悪魔の使者たちと戦い、撃滅することが出来るのは、神秘の力を持つ、古代ケルト族の偉大なる僧侶ドルイドしかいない。土牢の奥深い闇の中に潜み、勇敢なる聖戦士ドルイドに襲いかかる悪魔たちを倒すには、神秘の呪文を手に入れなければただ死を待つだけだ。平和と正義を賭けて繰り広げられる最後の聖なる戦い。壮絶な一斉攻撃の結果は？。各シーンごとに、平和な未来のために戦うドルイドを待ち受け、襲いかかるしたたかな悪魔の戦士たち。無数に仕掛けられたトラップ。目を見はるアクション・シーンの連続。「偉大なる聖戦士ライトマスター」になるためには、厳しい危険な道しか残されていない。悪魔を撃滅させるための最大のポイントは、戦いの状況、敵により、共に戦ってくれる強力な戦士ゴーレムを、いつ出現させるかだ。ゴーレムの手助けなくして勝利の望みは薄く、困難だ。ゲームは、1人及び、2人同時プレーが可能。待っていても平和は来ない。さあ、勇気を出して出発だ。

DRUID
ドルイド

ND-08MR MSX2 MEGA ROM
MSX 2 専用（メガROM版）16KB

定価6,800円

近日発売予定

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
MSX は、アスキーの商標です。

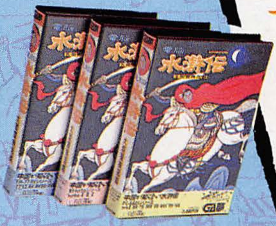
dexter 日本デクスタ株式会社 〒101東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表
Designers & Experts Computer Software ●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。
日本デクスタでは社員を募集しています。職種は営業及び開発です。新卒・既卒を問いません。

GA夢 ガム
〒160東京都新宿区北新宿2-1-16
第3松本ビル2F TEL.03(361)4063

電脳
ADVENTURE
水滸伝

謹賀新年。旧年中はユーザーの皆さんにいろいろと応援をして頂き、本当にありがとうございました。
おかげ様で、昨年暮に発売した超大型チャイナAVG『電脳水滸伝』も大好評、この年末年始はゲームで中華三昧、という人も多かったのではないでしょうか。
ナニッ、まだやってない！はっきり言って、それは犯罪行為です。
グラフィックと言い、語り口と言い、世界広しといえども、これほどお正月が似合うゲームは他にありません。今からでも遅くはない！
あずすんなずSHOPに走りましょう。
何はともあれ、本年もGA夢の作品をよろしくお願い致します謝々♡

あはっぴいにゅうぷれい
昭和六十三年 GA夢





●双頭の鬼人。見かけは恐いが、本当は心優しき好漢。いぢめないでネ……



●雪李は言葉がしゃべれない。が、巻の二を解く鍵を握る重要人物だ！



●悪の親玉、高俅。梁山泊を目の仇にしており、今回の事件の黒幕でもある。

都に広がる謎の奇病、水奇身。そして、林冲もまた病に冒され、高俅　あの恐るべき宿敵　の手に捕らわれてしまったのだ。
水奇身を治す手だてはただひとつ、五老峰の頂上にあると言う人面桃を手に入れなければならない。しかし、五老峰には何者をも通さぬ〝黄金の扉〟。白き怪竜〝皇竜〟。謎のからくり仏像〝牙仏身〟。この三つの難関が控えていた……。林冲、そして都の人々の運命や如何に!? 陳文光画伯描く超大型中国AVG、絶賛発売中！

- ■ 水滸伝 を原作に創り上げたオリジナルストーリー
- ■セレクトして平行プレイできる4つのシナリオ
- ■ゲームの主人公は、何と計7名！
- ■マルチエンディング
- ■グラフィック総数200枚以上
- ■迅速画面表示
- ■アイコン＋名詞コマンド＋画面サーチの簡単操作
- ■FM音源orPSG音源に対応したBGMは全12曲
（除PC-88mkII・PC-98シリーズ・FMR-50、FM-77は要音源ボード）

- ■PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA,5"2D(3枚組)
- ■PC-9801シリーズ(除PC-9801要漢ROM,256KB)5"2HD(1枚組)/5"2DD(2枚組)/3.5"2HD(1枚組)/3.5"2DD(2枚組)
- ■FM-77/AVシリーズ,3.5"2D(3枚組)
- ■X-1turboシリーズ,5"2D(3枚組)
- ■FMR-50,5"2HD(1枚組)

定価各7,800yen

プログラマー＆グラフィックデザイナー募集中だ！

GA夢の人材募集は年中無休。来る者は拒まず去る者は追わず(あれっ?)の精神で、即戦力のあなたを求めています プログラマーはZ80、8086、6502、68000でゲームの作れる方、デザイナーは元絵イラスト、ドットデザイン共にOKという両刀使いの方、待ってます ♡☎03-360-3621担当：勝又、栗山

当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます。通販をご希望の方は、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号/東京2 190317 ●加入者名/㈱ホット・ビィ ●金額/代金合計 ●通信欄(裏面)/氏名、年令、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書留をご利用下さい。) 宛先〒160東京都新宿区北新宿2-1-16第3松本ビル2F GA夢

資料請求券 ベーマガ 2



噂のブレイングレイ進撃開始!!

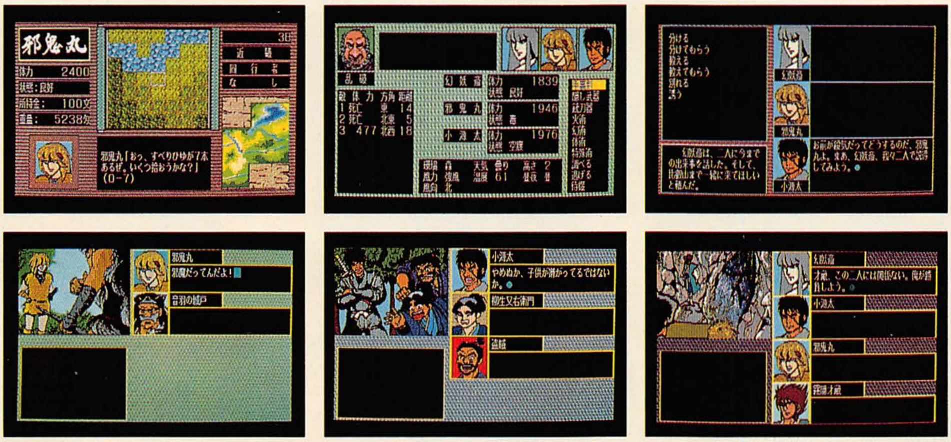
超一級のスタッフが総力を結集!

ブレイン・グレイという会社名を耳にするのは、皆さん、この作品が初めてだと思いますが、ブレイン・グレイに集まった人間達は一線級の実力派。今なお売れ続ける某大ヒット・ゲームのメイン・プログラマーや企画スタッフ、イラストレーター、映画業界の人間、ミュージシャン、劇団員など、いずれもその道のプロで活躍していた連中ばかり。しかも、プログラマー、企画、グラフィックなどのパートを、さらに細分化し、各々をチーム化する徹底さ。グラフィックを例にとると、5人のライターがキャラクター毎に担当して描き分けを行うという、念の入れよう。とにかく、このゲームをプレイするまでは、ゲーム業界の行方はわからない!!

抜忍伝説

ぬけにんでんせつ

翼をもった男達



◆PC8801SRシリーズ
PC8801mkII SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA/FA/MA
好評発売中!
価格 9,800円

◆X1シリーズ
好評発売中!

◆PC9801シリーズ
好評発売中!
5"2D 5枚組、5"2HD 2枚組
5"2DD 4枚組、3.5"2DD 4枚組
価格 各9,800円

◆FM-7/77、MSX2も開発中!

★今春、ゲームの常識は完全に打ち破られる!!

シミュレーション・ロールプレイング・アドベンチャー、その全てのジャンルを超越したアバンダント・ゲームが誕生した。
空前絶後の2000KBに迫る大容量は、ついに新しい時代を築きはじめた…。

- ●オープニング・グラフィック……114枚
- ●イベント・グラフィック……180枚
- ●キャラクター・グラフィック……190枚
- ●オリジナルBGM……67曲
- ●物の作り方、忍術etc.……55種類
- ●忍び武器、忍び道具etc.……112種類
- ●ゲーム・MAP……42箇所
- ●メッセージ・データ量……50,000語以上
- ●登場キャラクター数……53名
- ●敵キャラクター数……75名
- ●イベント数……51箇所
- ●隠しコマンド、隠し処理……多数

株式会社ブレイングレイ
〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 TEL.03-499-6943

スタッフ募集(正社員)

《おもしろゲームの企画がメジロオシ! あなたのパワーを求めます。》
■資格:18才〜28才 学歴不問 ■職種:プログラマー、音響スタッフ、グラフィックデザイナー、イラストレーター、営業、企画、一般事務 ■待遇:当社規定により高給優遇(委細面談)
電話連絡の上履歴書をご持参下さい。作品のある方はご持参下さい。
TEL.03(499)6943 担当:武藤、恩田

資料請求券 ベーマガ 2月号


MEGA ROM
namcot
MSX2用ゲーム第1弾！
ドラゴンバスター
龍戦士伝説がMSXになった!!
クロービスよ、セリアを救え
DRAGON BUSTER
ドラゴンバスター
VITALITY 46
EXP. 712
VITALITY 96
EXP. 110
VITALITY 120
EXP. 1810
MSX2専用ROMカートリッジ
絶賛発売中 ¥5,800
FM77AV用ドラゴンバスター3.5インチFD版(¥6,000)
X-1用ドラゴンバスター5インチFD版(¥6,200)
は電波新聞社より好評発売中!!
「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2－8－5
©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED
●MSXマークはアスキーの商標です。

G.M.O. RECORDS

irem IREM CORPORATION

R-TYPE〈アイレム・ゲーム・ミュージック〉

アーケードゲームの人気タイトルを収めたオールアバウト・アイレム



空前絶後の超大作！R-TYPE完全収録!!

1/25 ON SALE

収録曲:R-TYPE(TITLE～COIN～BATTLE THEME～BOSS THEME～RETURN IN TRIUMPH/MONSTER BEAT～BATTLE PRESSURE～THE END OF WAR/CONTINUE～BUTSU BUTSU…～洞窟に潜むモンスター～SCRUMBLE CROSSROAD/夢の島～母胎～LIKE A HERO～SCORING)/快傑ヤンチャ丸/妖獣伝/ムーン・パトロール/キックル・キューブル/LODE RUNNER/LODE RUNNER・バンゲリング帝国の逆襲/LODE RUNNER・魔神の復活/LODE RUNNER・帝国からの脱出/MR. HELIの大冒険/TITLE BACK～THEME/VOLCANO/BLINK～BOSS THEME/NAME

LP:ALR-22921 ¥2,200 CT:ALC-22921 ¥2,200 CD:28XA-199 ¥2,800

◉特典:R-TYPE楽譜、解説書付

GMO INFORMATION

［今後GMOで予定されているレコード］

コナミ・ゲーム・ミュージック Vol. 4(仮題)
カプコン・ゲーム・ミュージック Vol. 2(仮題)

［GMOテレフォンサービス開局／］

GMOレーベルの情況、ニュースをいち早く伝えるため、GMOテレフォンサービスを開局／毎月ホットな情報を流していますのでぜひ聞いてください。(毎月20日に内容が変わります。)

03(452)1939

※電話番号は間違えないように正確にかけてください。

GMOアソシエイツ第2期会員募集のお知らせ

VGM好きのみんなが、集まって作るVGMファンクラブ。GMOアソシエイツが再び募集を開始したョ。毎月1回のGMOレコード情報新聞や、3ヶ月に1回のみんなで語る情報交換紙など内容は、盛りだくさん、会費も半年1200円と安くなって新装開店だ。
まずは、下記の送り先まで60円切手を貼った封筒を同封して送ってネッ。折り返し入会案内を送ります。

〒210 神奈川県川崎市幸区遠藤町26 大瀧方
GMOアソシエイツ「入会案内書希望」係まで

Alfa アルファレコード株式会社 販売元 ワーナー・パイオニア株式会社

3D ROLE-PLAYING GAME

GATE OF LABYRINTH

迷宮への扉



果てしない夢と冒険の世界へ。
迷宮への扉が今開かれる！

「お前は、何のために旅をするのだ？」
「………」
「お前は、何を求めているのだ？」
「希望……そう、希望を求めて旅をしているのです。」
「それならば、お前の希望とは何だ？」
「わかりません。でも、私は希望を見つけるために旅をしているのです。」
剣と魔法と竜の時代、一人の若者が「希望」を求めて旅に出た。
そこで行き着いたのが、名も知らぬ大きな島だったのだ。
「この島に、私の求める『希望』はあるのだろうか…
いつ終わるとも知れない冒険は、今日も続く。







MZ-1500、X1シリーズで超人気のソフト、『迷宮への扉』がMSXに移植されました。3D表示の画面、広大なマップと数々のナゾ。希望を求めて島にたどり着いたキミは、この島で何をみつけるだろう。キミの行動一つでエンディングはその姿を変えて行くのだ。

（16K以上）
for MSX / MSX 2 対応 MEGA ROM
標準価格5,300円 新発売!!

「不思議と元気の出て来る」ソフト！
MZ-1500, X1に引き続きMSXバージョン（メガROM）で発売!!

Parallel World Tripper Sofia



for MSX / MSX 2 対応 MEGA ROM
標準価格5,300円 新発売！

マイコンソフト 電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話（03）445-6111

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

起て！竜戦士。翔べ！超能力戦士。

アーケード・ゲームの名作「ドラゴンバスター」そのストーリー性と雰囲気をここに再現‼

FM77AVの持つ機能と性能をとことんまで追及し，アーケード・ゲームの名作「ドラゴンバスター」の名に恥じない仕様で，皆様にお届けすることができました。「垂直斬り」，「かぶと割り」，などの基本テクニックはもちろん，「ファイヤー・ボール・シールド」など，オリジナルのアーケード版そのままのテクニックが使える，キメ細かい内容は，きっと御満足いただけることでしょう。グラフィックとサウンド表現力は，ハードに負うところ大ですが，開発室の持てるノウハウすべてを注ぎこんで移植版としては，最高の仕上りとなりました。心ゆくまでお楽しみください。







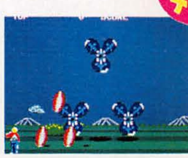
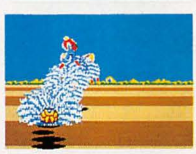
ドラゴンバスター ©株式会社 ナムコ

FM77AVドラゴンバスター
3.5インチFD版 標準価格6,000円

あの，セガ体感ゲームスペースハリアーが，今キミの部屋へ…。

好評発売中

銀河系の遥かかなた，ここドラゴンランドは，平和と愛に満ちあふれた，地球型星系であった。だが突如発生した超自然現象と正体不明の凶悪な魔生物の出現により，その様相はすっかり変わってしまったのである。地球人の超能力戦士"ハリアー"に，正義のドラゴン"ユーライア"から救助を求める連絡が入ったのは当然のことだったと言えるだろう。「コノセカイノ ヘイワヲ トリモドシタイノダ！イソイデ クレ！ ハリアー！」ユーライアの悲痛な要請を受け、ハリアーは，ついに起った。愛用のオートロック（自動照準固定）機能装備のランチャーを携え，ハリアーは前進を開始した。走れ！翔べ！撃て！スペースハリアー！



SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA 1985

FM77AVスペースハリアー
3.5インチFD版 標準価格7,500円

お求めは，DEMPAマイコンソフト取扱い店で御購入ください。また，電波新聞社出版販売部では，通信販売も行なっております。くわしくは，当社発行の月刊マイコンBASICマガジン（毎月8日発行）月刊マイコン（毎月18日発行）をご参照ください。

READY? 「準備はととの

MANY MORE BA
WILL SOON BE



SQUILLA



BINSBEEN



TETRA



GODARNI



DOM



SYURA



VALDA



ROLLYS



MANMOS

Story：銀河系の遥かかなた、ここドラゴンランドは、平和と愛に満ちあふれた、地球型星系であった。だが突如発生した超自然現象と正体不明の凶悪な魔生物の出現により、その様相はすっかり変わってしまったのである。地球人の超能力戦士“ハリアー”に、正義のドラゴン“ユーライア”から救助を求める連絡が入ったのは当然のことだったと言えるだろう。「コノ　セカイノ　ヘイワヲ　トリモドシタイノダ！　イソイデ　クレ！　ハリアー！」ユーライアの悲痛な要請を受け、ハリアーは、ついに起った。愛用のオートロック（自動照準固定）機能装備のランチャーを携え、ハリアーは前進を開始した。
走れ！翔べ！撃て！スペースハリアー！

SPA
HAR

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

たかい? 戦闘は間もなくはじまるぜ!」

TTLE SCENES AVAILABLE.



URIAH



OCUTOPUS



SALPEDON



MUKADENS



BARBARIAN



STANLAY



JET



WIWIJAMBO



TITLE

ACE RIER

c SEGA 1985

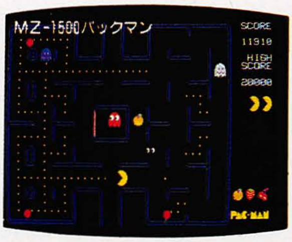
お待たせしました。X68000用スペースハリアーがついに発売になりました。多重画面、スプライト、FM音源、高速演算処理、多色発色など、X68Kの持つすぐれた能力を活かし、68000×2、Z80×1という重装備を誇る、アーケード・マシンのオリジナル・ボードの表現力に肉薄した完成度で皆様のお手元にお届けすることができました。
店頭デモでPLAYする場合にも、ヘッドホンをお使いいただき、Hi-Fiサウンドをバックにお楽しみください。

スペースハリアー for X68000
5インチ Disk版 標準価格6,800円

遊気凜凜

マイコンソフト

ソフト・ライブラリー



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。4匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

パックマンは1980年にナムコから発売され、世界的な大ヒットとなったアミューズメント・ゲームの歴史的な作品です。キャラクターに、その名のとおり「性格」を持たせゲームの流れを変えました。

- FM-7テープ……………………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ…………定価5,800円
- MZ-1500 QD………………定価4,300円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII
  テープ……………………………定価3,500円
- PC-8801mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801mkIISR
  5インチ…………………………定価5,800円
- X1/C/CS/CKテープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……………………定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
  5インチ…………………………定価5,800円
- MZ-2000/MZ-2200
  テープ……………………………定価3,500円
- MZ-2500 3.5インチ………定価6,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

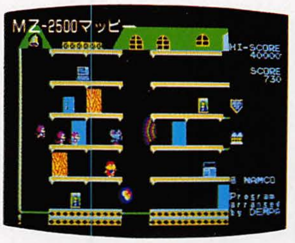
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR
  テープ……………………………定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR
  5インチ…………………………定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G
  テープ……………………………定価3,500円
- X1D 3インチ……………………定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ…………………………定価5,800円
- FM-7/77テープ……………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ…………定価5,800円



DIG DUG ディグダグ

戦略的穴堀りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に堀ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。(PC-8001Nモード版をのぞく。)

- MZ-1500 QD………………定価4,300円
- PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
  テープ……………………………定価3,000円
- PC-8001mkIISR
  テープ……………………………定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ…定価3,500円
- PC-8801mkIISRテープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,500円
- X1D 3インチ……………………定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ…………………………定価5,800円
- FM7/77 テープ……………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ…………定価5,800円
- FM-77AV 3.5インチ
  ……………………………………定価6,000円
- PC-6001mkII/SR テープ
  ……………………………………定価3,500円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス"マッピー"。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプしよう！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

- MZ-1500 QD………………定価4,300円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1D 3インチ……………………定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ…………………………定価6,000円
- FM-7/77テープ……………定価3,800円
- FM-77 3.5インチ…………定価6,000円
- PC-8001mkIISRテープ…定価3,800円
- MZ-2500 3.5インチ………定価6,500円
- PC-6001mkII/SRテープ 定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- PC-8801mkII/SRテープ 定価4,100円
- PC-8801mkII/SR 5インチ 定価6,200円



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- PC-9801/E/F/m
  5インチ…………………………各定価6,800円
  3.5インチ………………………定価6,800円
- FM-7/77 テープ…………定価3,800円
- FM-77 3.5インチ…………定価6,000円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ…………………………定価6,000円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/77 テープ…………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ…………定価5,800円
- MZ-1500 QD………………定価4,300円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ…………………………定価6,000円



GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技"バトリング"である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの4種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。2人で遊べる2プレイヤーズモードおよび、自分でオリジナルなバトルフィールドをつくることができるコンスト

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

ビデオゲームの世界を拓いた『パックマン』、『ギャラクシアン』等の名作から、最新ヒットゲームまで、パソコンの機能をギリギリまで追求してパソコンソフトに仕上げました。心ゆくまでお楽しみください。

ラクション機能が付いています。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,800円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ…定価6,000円
- **PC-8001mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** 5インチ…定価6,000円
- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上ものキャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISR、MZ-2500に移植しました。PC-8001mkIISR、MZ-2500版ゼビウスでは〝原作〟+αの㊙キャラクター?が…。DEMPAマイコンソフトが誇る自信作です。

さらに、X68000の登場で永い間の夢であった、原作を越えるクオリティーのソフトを完成させることができました。

このゲームもナムコが創りだしたゲームを革新させた作品です。縦スクロールと空中、地表の2次元でプレイする同タイプのゲームはたくさん発表されましたが、いまだにゼビウスをしのぐものはありません。

- **X68000** 5インチ……定価6,800円



TINY XEVIOUS mkII
タイニーゼビウスマークII

タイニーゼビウスマークIIはPC-6001mkII以降の機種に対応しています。ゼビウス最大の魅力であるグラフィックの美しさをPC-6001mkIIシリーズが持つハードウエアの性能を駆使し、表現することができました。好きなエリアからプレイできるエデットモード付き。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,500円

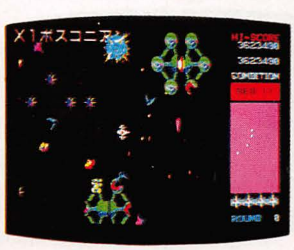


TOWER OF DRUAGA
ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。ビデオゲームの名作を、パソコンにプログラムしました。

PC-8801mkIISR(以上)版も制作中です。

- **MZ-1500** QD……定価4,800円
- **FM-77AV** 3.5インチ……定価6,000円
- **FM-7** 5インチ……定価6,200円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,800円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BOSCONIAN ボスコニアン

単独、そして編隊になってせまってくる手強い敵機の攻撃をかわし、宇宙に浮かぶ敵要塞を破壊せよ! X1版はスーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラッグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。スペース・シューティンゲームの永遠の名作です。

この作品は、ナムコから、1981年に発売された話題作です。

- **PC-6601/SR** 3.5インチ……定価6,000円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価4,100円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,200円



BATTLE CITY
バトルシティ

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に、熱く激しい戦いが展開。キミの使命は中央にある司会部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ! 2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- **FM-7/77** テープ……定価4,100円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円



BURGER TIME ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr. Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Egg がじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。おなかをすかせているお客さんのためにもがんばってください。

- **MSX** ROM……定価4,500円
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **PC-8001mkIISR** テープ…定価4,000円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BURNIN' RUBBER
バーニン'ラバー

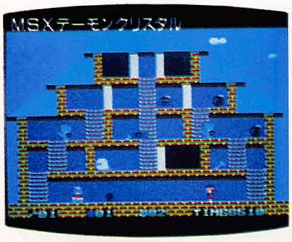
キミは、100万馬力のスーパーエンジンを搭載するスポーツカーのドライバーだ。途中、行く手を阻む多数の敵カーが、四方八方から体当りで攻撃してくる。すかさず反撃に出よう。マイカーを敵カーに体当りさせ、弾き飛ばしたり、ジャンプを利用し、踏みつぶしたり、いろいろなテクニックで敵カーをやっつけ、ゴールを目ざしてほしい。

- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ 定価3,800円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,000円

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

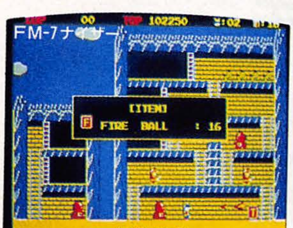
遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- MZ-1500 QD……定価4,500円
- PC-8001mkIISR テープ…定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR テープ・定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR 5インチ……定価6,200円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,000円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- MSX ROM……定価4,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円



KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

- FM-7/77 テープ……定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円
- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1 テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円
- PC-8801シリーズ 5インチ 定価6,200円
- MSX メガROM……定価5,300円



ZENON ゼノン

空中都市"ゼノン"は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ"マザー"が全住民に対し攻撃を開始したのだ。数多くのファンをもつスクロールシューティングゲーム。

- PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- PC-8801/mkII/SR テープ 定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- PC-8801/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円

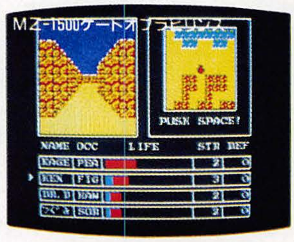


GAMMA5 ガンマー5

地

地球に接近する彗星ミサイルを阻止せよ！悪魔の星に降りたった3人の戦士を待ちうけていたのは、100種類以上の敵たちと迷路のように入組んだ複雑な通路。はたして爆発までに起爆装置を破壊することができるか。

- PC-8801/mkII 5インチ…定価6,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価6,500円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,300円
- FM-7/NEW7 5インチ 定価6,500円
- FM-77/AV 3.5インチ 定価6,500円



GATE OF LABYLINTH
迷宮への扉

一人の若者が希望を求めて旅に出た…。まず、名前、生命力、攻撃力、魔法…たくさんのパラメーターを組合せて4人のパーティを作ろう。そして、親切な村人、闘いをいどむ魔物たち、たくさんの出会いと闘いをくりかえしながらキミは五つの国を旅するのだ。YMCATとソフトウエア開発室が心をこめて作り上げた初めてのロールプレイング・ゲームです。

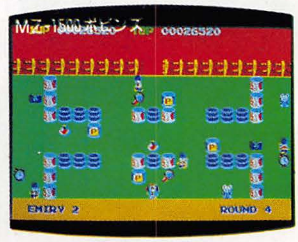
- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1 テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円
- MSX メガROM……定価5,300円



SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA

正体不明の敵により、魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン＝ユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

- PC-6001mkII/SR テープ・定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- X68000 5インチ……定価6,800円



POPINS ポピンズ

いつものようにエミリーが目をさますとあ〜らたいへん‼おもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ…。とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。

- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ…定価6,200円



DARK STORM ダークストーム

魔界と地上の支配をたくらむダークネスの魔手からフェアリス・ランドを救うことができるか。再び立上がったアレスを待受けるのは13の町にと迷宮にひそむ魔物たちだ。戦えアレス！

- MZ-1500QD……定価5,300円
- X1テープ……定価4,300円
- X1 turbo/F/G 5インチ…定価6,200円 (200ラインモード)

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

CHALLENGE! Personal Computer

A.V.G&R.P.G Ⅲ

アドベンチャーゲーム　ロールプレイングゲーム

大好評発売中!!



主な内容

- ●めぞん一刻
- ●うる星やつら
- ●イース
- ●サイキックウォー
- ●ウィザードリィ
- ●GAME MUSIC 楽譜集
- ●GAME MUSIC プログラム集

B5判290頁
定価1800円
送料300円

皆さん待望の「チャレンジ！パソコンA.V.G&R.P.GⅢ」が発売になりました。今回は，“めぞん一刻”，“うる星やつら”，“イース”，“サイキックウォー”，“ウィザードリィⅠ，Ⅱ，Ⅲ”といったAVGとRPGの大作をとりあげています。ドーンとした記事のボリュームと，濃い内容に注目してください。

このシリーズも，第3弾。山下 章先生は『各ゲームに込められた，いろいろなことがらを本にまとめようとすると，最近では，それぞれが一冊の本になるくらいの情報があります。この本ではソフトハウスへの取材も行ない，皆さんがゲームを楽しむと同時に，制作サイドの思い入れや，ゲームを通してプレイヤーに伝えたかったことなども感じ取れるような記事を全力投球で書いたつもりです。』と話しています。

完ぺき主義の先生らしく，ますます充実しているゲーム・ミュージックについても，ソフトハウスの皆さんや，ベーマガの，ミュージック関係の先生方の協力を得て楽譜をバッチリと掲載しました。

この本の執筆をして，山下先生は『映画や小説と同じように，ゲームも芸術作品としての評価を得られる日はそう遠いことでは無いことを確信しました。ボクも第4弾，第5弾と，次々にすばらしい作品を産みだしているソフトハウスの皆さんに負けない本を書き続けていきたい』と，新たな意欲に燃えています。

キャラクターのドット絵なども満載して，大好評発売中です。

ぜひこの本をお読みいただき，より深く，より楽しくゲームに取組んでください。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

LET'S PLAY! コンピュータ・ミュージック II



大好評発売中!!

パソコンとMIDI楽器をつなぐインターフェース・マガジン「LET'S PLAY!コンピュータ・ミュージック」の第2弾です。今回は，低価格と高性能さで注目を集めているMIDI音源"MT-32"の徹底解説やPC-88とMIDIとをつなぐノウハウなどの解説記事を満載。また，天空の城ラピュタなどおなじみの名曲17曲のMUSIC DATAと楽譜を掲載しました。コンピュータ・ミュージックのファンには見逃すことのできない一冊です。

B5判242頁
定価1500円
送料250円

主な内容

INTERVIEW
コンピュータ・サウンドの第1人者　久石　譲

新製品レポート
噂のミュージック・パソコン"ATARI1040ST"

コンピュータ・ミュージック入門講座
PC-8801で音楽する 例題曲はYMOの『ライディーン』

128プリセット音，30のPCMリズム音搭載！
驚異の低価格、高性能MIDI音源"ローランドMT-32"大研究

デジタル音源最前線
サンプラのA～Zまで

作品レコーディングの決め手
コンピュータ多重録音講座

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

打込めば，そのままプロなみの演奏が！
MUSIC DATAリスト

ホワイトサマーby SEGA，スラッグ渓谷の朝by久石　譲，シータの決意by久石　譲，幕末未来人のテーマby樋口康雄，ミッドナイト・ランディングby TAITO，風の伝説by久石　譲，バブルボブルのテーマby TAITO，スナフキンの歌by宇野誠一郎，マキシマム・パワーby SEGA，宿命by菅野光亮，ゴー！スペース・クルーザーby 大野雄二，ジムノペディ1番byエリック・サティ，レインボーアイランドby TAITO，ファイナル・テイク・オフby SEGA，グラディウスbyコナミ，スペースハリアーby SEGA

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1－11－15

PAPER ショートアドベンチャー・ストーリー29編を掲載

ADVENTURE

Vol. 1

読んで楽しめるAVG！売れています！



お待たせしました。ペーパーアドベンチャー・ファンの皆さん。ついに本になりました！！！

ベーマガの２～３ページという不遇の身から立派に一本立ちしたこの晴れ姿を書店で見てやってください。君は，思わず手にとってレジへと向かうことでしょう。29作品を掲載しています。どれもおもしろいのですが，影さんはRED FALCON氏の，「探偵バード」に大感激していました。第２弾も間もなく発刊になります。

A5判160頁
定価780円
送料250円

ペーパーアドベンチャー第2弾の内容はこれだ！

コミカル・メルヘン・ストーリー
愛犬太郎失踪事件
子だぬきポン太の大冒険―山を守れの巻―
じゃが太君
ドジ猫タマの脱出作戦

スクール・アドベンチャー
遅刻大サバイバル
Junior High Scool Story
試験への野望

推理タイプAVG
日本海連続殺人事件
POLICE STORY

冒険活劇アドベンチャー
ロードランド
北の魔王
勇者たちの城
グラナドス
ファイヤー・ドラゴン物語―混乱の王国―
ドラゴンの城
小さな勇者
龍の心臓 DRAGON'S HEART
リバブルの谷
DRAGON'S VICTORY
Peace Quest
ガルドの反乱―ガルドの神具Part1

メルヘン・ストーリー
Faviria Charm

SFアドベンチャー
トラブリング・アルバイター
パロチナ・クライシス
無への挑戦
自然都市SUHUME

脱出型AVG
迷・丸天井（メイ・ドーム）

時代物アドベンチャー
悟ヱ門放浪記―からくり城の大冒険―

格闘技AVG
超人大会

現代社会派？アドベンチャー
珍鳥「ミョーナ」
夢からの脱出

コンバット・ストーリー
戦場の灯

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

プログラム大全集シリーズ



ファミコン・プログラム大全集
ファミリーBASIC用プログラム67本満載。B5判
定価1000円　（送料200円）



X1プログラム大全集
X1シリーズ用プログラム68本を一挙掲載！ B5判
定価1500円　（送料250円）



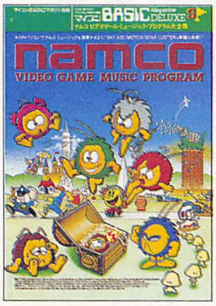
MSX・MSX2 プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1500円　（送料250円）



PC-8801・8001 プログラム大全集
97本のプログラムを満載。VGM付き。B5判
定価1600円　（送料250円）



PC-6001・6601 プログラム大全集
108本！のプログラムを載せた大全集！ B5判
定価1300円



ナムコビデオゲームミュージックプログラム大全集
ナムコのVGMプログラムを満載。B5判。
定価1800円　（送料300円）



ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II
人気のコナミ，セガなどのVGMを満載。B5判
定価1600円　（送料250円）

パソコンBBS電話帳

全国のパソコン通信局を調査し，300局にのぼるネットワークの活動状況，サービス・メニュー，入会方法，アクセス方法などをくわしく紹介。また，最新のモデム，通信用ソフト情報，入門者向けにパソコン通信のやりかたを解説した記事も掲載。この1冊で，キミもパソコン通信がソク楽しめるようになる！

B5判　定価1500円（送料250円）





BASICマガジンDELUXEシリーズ



BASICマガジン DELUXE①
1983年までのプログラム，21機種，160本を掲載。
定価1300円　（送料350円）



BASICマガジン DELUXE②
1983年までのベーマガ掲載プログラム，29機種169本を掲載。
定価1400円　（送料350円）



BASICマガジン DELUXE④
1983年後半のベーマガ掲載プログラム，52機種278本を満載。
定価1400円　（送料350円）



BASICマガジン DELUXE⑤
1984年前半のベーマガ掲載プログラム，43機種231本を満載。
定価1500円　（送料350円）



BASICマガジン DELUXE⑥
1984年後半のベーマガ掲載プログラム，43機種245本を満載。
定価1500円　（送料350円）

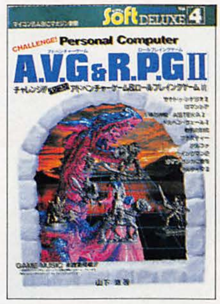
スーパーソフト・マガジン/BOOKSシリーズ（A5判はBOOKSシリーズです）



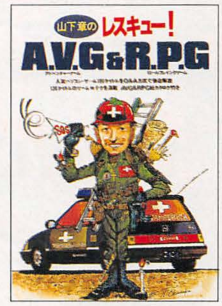
チャレンジ!!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム
AVGの名作をくわしく解説した名著。A5判
定価1800円　（送料250円）



チャレンジ!!!パソコン・AVG & RPG
AVGとRPGの秀作がズラリ！ A5判
定価1500円　（送料250円）



チャレンジ!!!パソコン・AVG & RPGII
スーパーソフトBOOKSとして再登場です！ A5判
定価1600円　（送料250円）



レスキュー！ AVG & RPG
山下　章先生がキミの難問題をヘルプ！ A5判
定価1300円　（送料300円）



ドラゴンバスターの本
ナムコの名作，ドラバスのすべてを掲載。A5判
定価850円　（送料250円）

レッツ プレイ！コンピュータ・ミュージック

パソコン＋シーケンス・ソフト＋MIDI楽器という構成で，キミのパソコン・システムはプロのミュージシャンと同等の機能，性能になる！黄土高原，ダライアスの打ち込みデータも載った，パソコン・ミュージシャンを目ざす，キミのための本。MIDI，FM音源についての知識は，この一冊で十分。大好評発売中！

B5判　定価1500円（送料250円）





ALL ABOUT namco
ナムコの1985年までの作品を大分析！ A5判
定価2300円　（送料250円）



ALL ABOUT namco II
バラデュークからローリングサンダーを掲載。B5判
定価2000円　（送料300円）

OMPUTER

編集部が心をこめて創った別冊，単行本のご案内



BASICマガジン DELUXE Ⅶ
1985年前半までのベーマガ掲載プログラム，43機種255本を満載。
定価1500円　（送料350円）



BASICマガジン DELUXE Ⅷ
1986年前半までのベーマガ掲載ソフト，39機種214本を満載。
定価1500円　（送料350円）

■掲載された本の求めかた。

書店にない場合は，書店に予約をすれば取り寄せてもらえます。お近くに書店がない場合には，通信販売にも応じておりますので，ご利用ください。

本誌とじ込みの郵便振替用紙を使って郵便振替で送金（定価＋送料）していただくのが安あがりでよいでしょう。

電波新聞社　出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎(03)445-6111

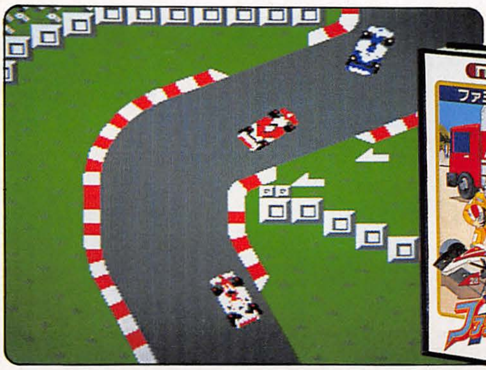
大阪本社	☎(06)203-3361	松本支局	☎(0263)36-2266	広島支局	☎(082)228-5581
西部本社	☎(092)431-7411	静岡支局	☎(0542)54-6405	高松支局	☎(0878)61-3111
札幌支局	☎(011)641-5591	名古屋支局	☎(052)261-4541	下関支局	☎(0832)67-7478
仙台支局	☎(022)227-7211	金沢支局	☎(0762)63-8661	熊本支局	☎(096)380-7500
新潟支局	☎(0252)45-2526	京都支局	☎(075)221-8021	鹿児島支局	☎(0992)26-3630
関東総局	☎(0273)26-3206	神戸支局	☎(078)391-5885		

ファミリー コンピュータ™用カセット

namcot



吠え狂う一千馬力のモンスターマシン!!





©㈱ゲームスタジオ

アクセルオン!エンジンは轟き、タイヤは悲鳴をあげる!人間の限界に挑むF1レースの緊張を今、君の手に!!

好評発売中

3,900円

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便為替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社・出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局022-227-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支島0992-26-3630


KONAMI
マルチモードRPG
救聖樹
マーゼル神話
神の戦士・トランティスは、この星の平和のため、悪・ガーベラに戦いを挑んだ…
対応機種：PC-8801mkIISR/MR/FR/FH/MH/VA/MA/FA
FM音源対応5"ディスク
1月下旬
発売予定！
それは、一本の大樹から始まった。
今春発売予定！
サイケデリック・アドベンチャー
スナッチャー
人工皮膚をまとい、血や汗も流す。人間とスナッチャーの判別は不可能。そしてスナッチャーは侵攻を開始した
対応機種：PC-8801mkIISR/MR/FR/FH/MH/VA/MA/FA
FM音源対応5"ディスク
PC-8801mkII
オリジナル・ゲーム
週間テレホンサービス実施都市
(関東地区)東京：03-262-9110 (北海道地区)札幌：011-851-3000 (東北地区)青森：0177-25-5731 (四国地区)愛媛：0899-33-3399
(関西地区)大阪：06-334-0399 (北陸地区)新潟：025-229-1141 秋田：0188-24-7000 (九州地区)福岡：092-715-8200
コナミ株式会社
本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

KONAMI

NOW O

ファン待望の2大巨編、

THE GREATEST
SHOOTING GAME FOR

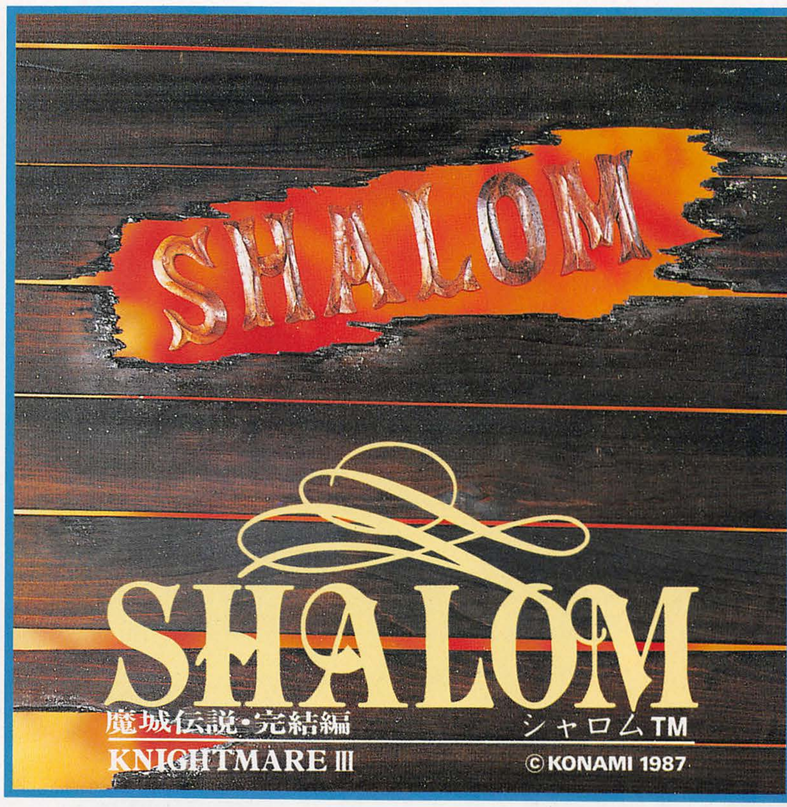
3作におよぶ謎が、いま解明される!!

登場人物174人、美しさを競う全600画面、ユーモア&ギャグ満載。アクションあり、シューティングありのニュータッチアドベンチャー! 主人公は、グリーク王国で一匹のブタと出会い、はてしない冒険の旅にでるキミ自身だ!! パスワードセーブ機能付。





MSX 対応 2Mビット
5,980円 絶賛発売中



迫力満点!キミの部屋は、もう熱狂のスタジアム!!

THE プロ野球 激突!! ペナントレース

MSX2 対応 1Mビット SCC搭載
5,800円 1月下旬発売予定



●画面は、開発中のものです。

オープン戦・ペナントレース・VSの3モード選択制。ホームベース上でのクロスプレー等は、クローズアップ画面(マルチウィンドー採用)で、これまでにない大迫力を演出!チームカラーを表現したBGMも楽しさいっぱい!!

コナミが放つ新感覚ビリヤードゲーム!

ブレイクショット

MSX2 対応 1Mビット SCC搭載
5,800円 1月下旬発売予定

4種類の本格的プレーが楽しめるシミュレーションモードと6人のハスラーに勝負を挑むストーリーモードの2本立て!コナミの人気者ペンギンも登場するぞ!!

N SALE

ただいま絶賛発売中!!

ADVENTURE AND
ALL THE MSX FANS.



空前のスケールで、MSX界侵攻中!!

マルチスクロール+マルチプレイ+マルチストーリーで、さらにスケールアップ! MSXオリジナルステージ・オリジナルキャラクター満載、常識破りの超巨大ボスキャラも登場する脅威のスーパーソフトだ!! グラディウス2とのセットプレイで楽しさ倍増!!!





テレホンカードプレゼント

MSX 対応 1Mビット SCC 搭載
6,800円　絶賛発売中

国民的ブームに応えて、緊急制作開始!

あけみとモアイの
占いセンセーション

MSX2 対応
価格未定　2月発売予定

西洋占星術、血液型占い、手相占いetc.に、スーパーおみくじも加わって、ゲーム感覚いっぱい、盛りだくさんの内容! ご案内役はご存知、"あけみ"と"モアイ"!!

楽しいゲームを、もっともっと楽しく!

コナミの
新・10倍カートリッジ

MSX1,2 対応　RAMディスク搭載
1Mビット+64KビットSRAM
5,800円　1月下旬発売予定

SRAM内蔵で、ディスクやテープを使わなくてもゲームのセーブが可能に! 多機能アプリケーションとして、あなたのソフトライブラリーに必携のアイテム。

週間テレホンサービス実施都市

関東地区
本社:03-262-9110
関西地区
大阪:06-334-0399
北海道地区
札幌:011-851-3000
東北地区
秋田:0188-24-7000
青森:0177-22-5731
北陸地区
新潟:025-229-1141
四国地区
愛媛:0899-33-3399
九州地区
福岡:092-715-8200

コナミ株式会社

本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
札幌営業所　〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

ヤシャ

YAKSA

——————————— 時は戦国時代。
織田信長によって解かれた魔空泉の封印、そこより現われた魔空三人衆は信長に乗り移り大規模な夜叉狩りを始めた。全国18ヵ所の魔空泉を解き、破壊の神・死魔神が千数百年前より抱き続けてきた復活を、今まさに遂げようとしていた。一方、最後の夜叉たる命を受けた若者がいた。高野山の大師・円月心の最期をみとる最空と師ルイス・フロイスを堺の港で見送る修道士・九条院伊織のふたりである。運命の男、最空と伊織。18ヵ所の魔空泉を再び封印し、『YAKSAの法(ダルマ)』を知れ。その時こそ、破壊の神・死魔神を倒せるのだ。まだ、ふたりは自らの真の力を知らない。

◆戦国時代を背景とした、魔空からの悪鬼と夜叉との戦いを描く超伝奇アクション・ロマン!◆ストラテジー(戦術)・シーンとアクション・シーンの融合で、スピーディなシミュレーション体験!◆会話モードを導入し、謎また謎のストーリー展開!◆完成度を極めたオリジナル・ミュージック全15曲!

PC-8801R/Hシリーズ&VA対応(特製カラーディスク3枚組)¥7,800 MSX2(ディスク版、要RAM 64K、VRAM128K) ¥6,800 新春発売予定 FM77AV(3.5"2D 3枚組)¥7,800 近日発売 PC-98シリーズ(RAM256K以上) ¥7,800 近日発売



STAFF

PLANNING	WOLF TEAM
ORIGINAL PLAN	KAZUTO ŌNISHI.
SCENARIO	TAKAO YAMADA with SPILVERG CLUB
MUSIC	MASAAKI UNO.
ART	KATSUO MINAMINO. MAKOTO TAKAHASHI.
PROGRAM	MASAHIRO AKISHINO. MASARU HANAWA. HIROSHI FUJINISHI.
GAME DESIGN	MASAHIRO AKISHINO.

資料請求券 BASICマガジン②



最空、伊織 伝説の時が甦える。

YAKSA 外伝I

円月心覚書

近日発売 ¥4,800

YAKSA 外伝II

九条院家の呪い

新春発売予定 ¥4,800

YAKSA 外伝III

天空への旅立ち

新春発売予定 ¥4,800

◆音声合成と映画的演出、本編では語り尽くせなかったバック・ストーリー!◆本編の進行指針を示す指南モード!◆新たに書き下ろしたオリジナル・ミュージック3曲!



この外伝シリーズはYAKSA本編がないと使用できません。PC-88R/Hシリーズ・PC-98シリーズ・FM-77AVシリーズ順次発売!

●1ドライブ対応●純正ドライブ以外での動作は保障いたしません
●画面写真はPC-88シリーズのものです
●お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください(送料無料)

Game Creative Staff
WOLF TEAM

株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町8 グラントメゾン飯田橋209 TEL 03(269)8650

88年ゲーム始め NEWソフトあれこれ

今月はこの 15タイトル

★かわいそう物語
★セイレーン
★王子ビンビン物語
★ワン・オン・ワン
★ワールドツアー・ゴルフ
★怒
★忍者くん―阿修羅の章―
★リベンジ・オブ・DOH
★T.N.T
★ハウ・メニ・ロボット
★獣神ローガス
★ガイフレーム
★リトル・コンピュータ・ピープル
★麻雀狂時代スペシャル
★脱獄





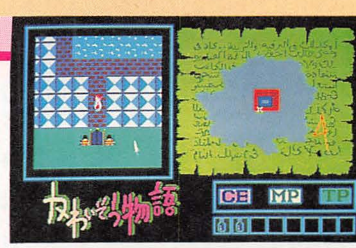
この「SUPER SOFT NEWS」で紹介しているゲームは，12月中に各ソフトハウスより編集部に届けていただいたサンプル版をもとにしているもので，すべてマイコンBASICマガジン編集部おススメのゲームです。

基本的には発売バージョンをプレイして掲載していますが，中には開発途中のサンプル・バージョン（タイトル左肩に表示）のものも含まれている場合もあり，これに関しては発売バージョンとは，画面写真およびゲーム・バランスで多少異なることもあります。

また，ライターの先生方と毎度おなじみの影さんが，そのゲームに対する感想をひと言ずつ書いていますので，ゲームを研究するときの参考にしてみてくださいね。それぞれの先生によって，ゲームの見方がいろいろあるので参考にならないまでもナカナカ楽しいですよ。

七つの国でおりなすアクティブAVG
かわいそう物語

システムソフト



対応機種：ＰＣ－88ＶＡ専用　価格：7,800円



システムソフトから，ちょっと風変わりなファンタジック・アクティブAVGが発売された。それが『かわいそう物語』だ。

七つの国からなるこの世界は，それぞれ7人(?)の神によって治められていた。ところが，ある日この神が邪神に取って替わられ，一転暗黒の世界になったのだ。

そこへ個性豊かな7人の若者が現れ，邪神を倒すために，1人ずつそれぞれの国に旅立っていった。水の国へ〝TINYAN〞が，金の国へ〝しゅっち〞，月の国へ〝Mr. D〞，木の国へ〝ブラックTINYAN〞，火の国へ〝C菜〞，土の国へ〝猫のたいにゃん〞，そして太陽の国へは〝ルーラ〞だ。果して，この7人は邪神を倒して七つの国に平和を取りもどすことができるか!?

ゲーム・システムの特徴は，主人公を中心にまるい円のスクリーン内の地形が表示され，マッピング機能を使うと主人公が移動するにつれ，自動的に右側のウインドーにその国のマッピングがされるということだ。主人公の移動もマウスを使用し，進行方向を指示してやるだけの簡単さ。

各主人公は，それぞれ一つの国を受け持って冒険するわけだから，七つの冒険をするようなもの。でも途中で，どうしても必要なものが自分の国にない場合は，他の国へ応援に行って手に入れるなど，ゲーム・フィールドはなかなか大きい。

ファンタジックな世界に浸りたい人におススメ！

山下章	『ぼのぼの』を連想させるタイトルだけど，内容は秀逸。マウスによる移動とヌリ絵式マッピングを組み合わせたあたり，並のセンスじゃない。AVGの新しい型と言えるのでは？
手塚一郎	最近になってマウスを使って遊ぶAVGが増えてきた。それだけプレイ・アビリティ（遊びやすさ）に気をつかうようになってきたということか。内輪ウケって感じがするけど，内容は〇。
TOMMY	システムソフトの技術力は日本一ィイィ。できんことはないイイイ。とまあこりゃホメすぎだけど，やりやすいアドベンチャーとしてピカイチのデキ。自動マッピングは楽しいなっ。
影	マウス操作で簡単だし，スムーズな動きでマッピングしてくれるのはありがたい。何といって，ほのぼのとした気分でプレイできるのがいい。VAユーザーにしか楽しめないのは残念。

★「かわいそう物語」問い合わせ先：〒810 福岡市中央区天神5-7-2 システムソフト「マイコンBASICマガジン」係

元気うさぎのプリルが活躍するファンタジックAVG
セイレーン
マイクロキャビン

対応機種：ＰＣ－88ＳＲ/ＰＣ－98各シリーズ　価格：7,800円





あの『めぞん一刻』や『うる星やつら』でおなじみのマイクロキャビンから今までにないタイプのアドベンチャー・ゲーム『セイレーン』が発売された。

このゲームは主人公プリルが，さらわれた妹のクリスを助け，石にされた森の動物たちをもとの姿にもどすため，純粋な人間の夢の中に入り込むというもの。そして，妹をさらい動物たちを石にした張本人パズルを倒さなければならないのだ。

途中，プリルは様々な動物たちと出会い，アイテムを手に入れたりして冒険を操り返す。プリルの旅も終わりに近づくにつれて人間の世界に入り込んでいくのである。

はたしてプリルは宿敵パズルを倒し，妹クリスを，そして森の動物たちを救うことができるのだろうか。

このようにこのゲームは，数多くの場面展開があり，その場にちなんだアニメーション処理がセイレーンの最大の魅力と言えるだろう。

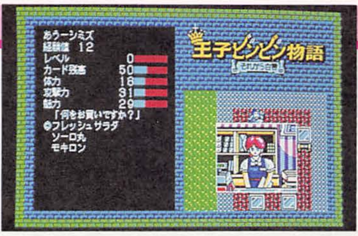
登場するキャラクターはほとんどが動物なんだけど，その動物たちがなんとなく昔のアニメ『ガンバの大冒険』（知らない人もいるかな）のキャラクターに似ていてなんともかわいらしい。

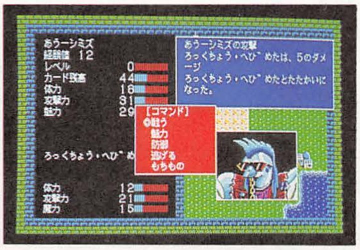
ディスク4枚組だけあってストーリーやアニメーション処理などはじつにすばらしく，自然にゲームの世界に溶けこんでいけるのだ。自分の夢の中にプリルが現れるなんてこともあるかもしれないよ。

山下章	サウンド・ボードIIをつけると，効果音がサンプリングで鳴るのには感動。会話メッセージも小説風で，『うる星』の経験を生かしているのがよくわかる。ＡＶＧファンには文句なくオススメ!!
手塚一郎	ＡＶＧ『うる星やつら』の流れをくむ最新作がコレだ。ファンタスジックなグラフィックもさることながら，豊富なメッセージが雰囲気を盛りあげてくれるのがうれしい。おススメだよ。
TOMMY	マイクロキャビンらしいていねいなグラフィックがいいねえ。移動もけっこうスピードあるし，ＡＶＧファンはやらにゃあ。ところで主人公ってトンデモネズミに似てない(知らんて)？
影	『はーりいふぉっくす』のノリで，童話の中で遊んでいるような感じはなかなかグッド。ただ，コマンドを選択しようとして，ついつい移動用のテンキーを押してしまうわずらわしさアリ。

浮気者の王子が家出した白雪姫を捜すコミカルRPG
王子ビンビン物語
イーストキューブ

対応機種：ＰＣ－88ＳＲ/ＦＭ/Ｘ１各シリーズ　価格：7,800円





このゲーム，タイトルからもなんとなくわかるように，登場人物との会話がちょっとア・ブ・ナ・イ!!のである。

そして，かんじんのストーリーはというと，このゲームの主人公の王子（名前は，自分でつける）と白雪姫の夫婦生活が，うまくいかずに白雪姫が家出してしまう。

王女エリザベラは，「このままでは，王様と同じアンポンタンで助平で国民からバカにされる王様になってしまう」と大変心配した。

そして，王子に姫を連れもどせと命令したのだった。

このゲーム，全体のノリは，『ドラクエ』であり，ジョークの部分は『桃太郎伝説』だが，ジョークのパターンは，やっぱりアブナイのである!!　それにおもしろいのがなんといっても登場人物。たとえば，ヤンキーの兄ちゃん（こいつは，「う○こすわり」をし，道行く人にガンをつける）とまあ，こんな感じだ。ほかにも近藤武蔵（たけぞう）や千手観音などというおもしろい名前のキャラもいるのだ。

名前入力がこれまた，ドラクエしていてキー入力ではなく，カーソル入力なのだ。まあ，キー入力のおそい人にとっては便利である。

と，こんな感じの〝スーパーギャグ助平ドラクエ型コミカル・ロールプレイング〟なのだが，遊べることはまちがいなし！

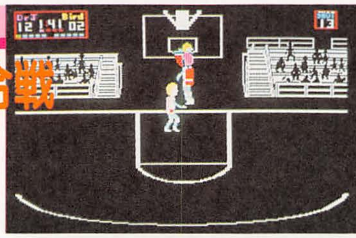
山下章	『ドラクエ』をパロって『桃伝』路線を狙ったのは成功。だけど，一度戦闘をするのに，ディスクを1分30秒読まれるのはタマラない。広告を見ると――エッ,「超高速アクセス」!?
手塚一郎	ドラクエもどきのＲＰＧだ。各所に散りばめられた，ちょっとあぶないギャグには苦笑(？)させられる。ディスクのアクセスが遅いけど，それが気にならない人なら楽しく遊べるかもね。
TOMMY	ノリは最高に好み！　ホントにおふざけだらけのＲＰＧなんてなかなか作れるモンじゃありゃあせん。ただしゲーム性となるとバランス悪いわディスク・アクセス長いわで…惜しかったね。
影	だれだ!?私を主人公にしたＲＰＧだなんて言っているのは！　こじつけストーリーだけど，登場キャラも会話も実にユカイだ。アブナイ会話もコミカルでいやらしさがないのがいいね。

★「セイレーン」問い合わせ先：〠510 三重県四日市市安島2-9-12 マイクロキャビン「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係
★「王子ビンビン物語」問い合わせ先：〠065 札幌市東区北22条東7丁目　東峰通商 ＥＣ事業部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

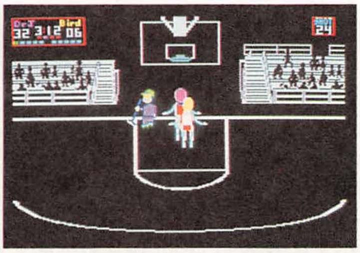
バスケ史上最強の男たち相手のシュート合戦

ワン・オン・ワン

エレクトロニック・アーツ



対応機種：ＰＣ－98シリーズ　価格：7,800円



アップルのゲームソフトで知られる米国のエレクトロニック・アーツが，日本支社を設立してＮＥＣのＰＣ用ソフト第１弾として発売したのがこの『ワン・オン・ワン』。

で，内容はというと，1対1のバスケットボール・ゲームで，同じバスケットにどちらが多くシュートを成功させるかというもの。ただし，相手はジュリアス・アービングやラリー・バードなどバスケ史上最強の選手がそろっている。これらの選手のコート各部から放つシュート成功率や得意なショットをシミュレートしていて，プレイヤーのキミにもプロ並みの技術が要求されるゾ！

ゲームプレイは４レベルから構成され，最初はレクリエーション向きの〝草野球レベル〟で慣れるのがいい。レフェリーもときどき居ねむりするので，ファウルを取られることも少ないヨ。つぎが〝高校レベル〟で，ここではレフェリーもキチッとファウルを取るし，シュートもブロックも格段にむずかしくなるゾ。そして，つぎの〝カレッジ・レベル〟で腕をみがき，最高レベルである〝プロレベル〟に挑戦だ！　このレベルの相手は史上最強のプロだから，スピード，テクニックをみがくしかないのだ。

また，キミがすばらしいプレイをしたとき，そのプレイをスローモーションで再生してくれる機能もついている。

くれぐれも激しいダンク・ショットでバックボードを壊さないように!!

山下章　このゲームは，昔アップルでよくやった。いいプレイをリプレイで見せてくれたり，ボードが壊れたりするのは笑えるんだよねー。グラフィックは貧弱だけど，バスケット・ゲームのNo.1。

手塚一郎　昔なつかしのアップルのゲームの移植版がコレだ。１対１のバスケット・ボールなのに，これが結構熱くなれるのが不思議。キャラクターがゾンビみたいなのが少々気になるんだけど…。

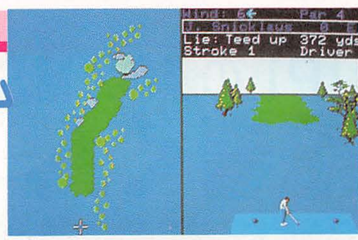
TOMMY　キャラクターの動きやテクニックの多彩さなんかはバスケット・ゲームの中でズバ抜けてる。けどグラフィックがゾンビのいちご取りに見えるのは情けないなあ。98でしょーが？紅ショーガ？

影　ムダなものをいっさい省き。アクション性に徹したスポーツ・ゲームだ。たしかにグラフィックは貧弱だけど，熱くなれるだけのアクション性がある。スポーツものは，コレが第１条件！

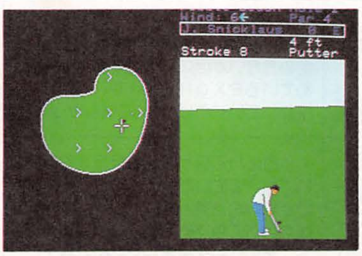
世界の名門コースを転戦するゴルフゲーム

ワールドツアー・ゴルフ

エレクトロニック・アーツ



対応機種：ＰＣ－98シリーズ　価格：7,800円



この『ワールドツアー・ゴルフ』もエレクトロニック・アーツの代表作の一つ。セント・アンドリュース，オーガスタ・ナショナル，ペブル・ビーチなど，ゴルフに興味ある人なら誰でも知っている世界の名門コースが24コース用意されている。

ゴルフは，自分のテクニックと自然条件をどれだけ把握してプレイするかが大きなカギ。この『ワールドツアー・ゴルフ』では，実在の各コースで見られる風向きや強さが取り入れられているほか，前日の雨によるグリーンの湿めりぐあいまでが設定されているのだ。ショットにおいても，スライスやフックはもちろん，これにもフェードやドローなど細かい操作ができる。

ゲームプレイは，１人プレイから最高４人まで参加でき，ストローク，マッチプレイのいずれかが選択できるようになっている。友だち同士で遊ぶこともできるし，コンピュータが担当する〝ロボット・プレイヤー〟ともプレイできるようになっている。

コースは24コースの他に，プラクティスとして９ホールの練習コースや飛距離をだすためのドライビング練習，パッティング練習などのメニューもある。ここでスイングやインパクトのタイミングを練習して，いざ名門ゴルフコースへチャレンジ！

また，コンストラクション機能もついていて，自分だけのゴルフコースを造成することもできるよ。作画から仕上げメニューのほかに，グリーンの傾き設定も可能。

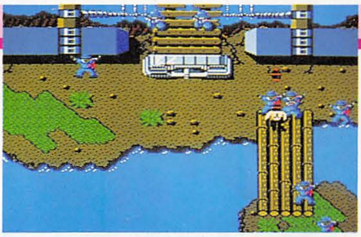
山下章　ゴルフゲームの本場アメリカで勝ち残っただけあって，さすがに良くできている。操作性，内容ともに二重マル。ただひと言いわせてもらうなら，ＤＯＳを入れておいて欲しかったドス。

手塚一郎　世間ではゴルフブームなんだろうか？　最近やけにゴルフゲームが多いような気がする。ボールの飛距離がグラフィックでわかるようになっているなど，親切な機能がうれしいことだ。

TOMMY　この渋目のグラフィックに同心円状の親切距離表示。ファミコンの『ゴルフＪＡＰＡＮコース』になじめなかったあたしは，こっちを取ります。でもやっぱゴルフは苦手エエエ。

影　『ＪＡＰＡＮコース』を制し，『ワールドゴルフII』でワールド・チャンピオンになった私だからゴルフゲームにはちょっとウルサイ。そこでひと言，シミュレーション性はピカー！

★「ワン・オン・ワン」「ワールドツアー・ゴルフ」問い合わせ先：〒105 東京都港区西新橋1-1-3 東京桜田ビル５Ｆ　エレクトロニック・アーツ「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



壮絶なコンバット・シーンがMSX2で再現
怒
エス・エヌ・ケイ

対応機種：ＭＳＸ２専用　価格：6,800円



かってゲーム・センターで大人気だったＳＮＫの『怒』がついにＭＳＸ２に移植され発売される。

物語は不時着する偽装戦闘機からはじまるのだった。突然ジャングルに降り立った2人のコマンドーラルフとクラーク（すなわちキミである）。彼等には世界征服をたくらむ悪の組織の本部を破壊するという過酷な任務があったのだ。彼等は，その行く手をはばむかのようにいりくんだ地形を進み，しつこく追いかけてくる敵兵の攻撃を阻止しながら敵の本部へ進まなくてはならない。この２人のコマンドーを生かすも殺すもプレイするキミの腕にかかっている。

ゲームの内容はアーケード版をさらにパワーアップしたような感じ。グラフィックは256色モード，フル画面でアーケード版の迫力をそのまま味わえ，パワーアップ・アイテムも盛りだくさん，まさにコンバット・タイプのシューティング・ゲームの代表作だろう。

アーケード版ではレバーの上に弾の方向をきめるダイヤルがあったが，ＭＳＸ２版はファミコン版と同じでちゃんと敵の方向を向いて弾を撃たなければいけない。

画面上で殺した敵が，血を流して倒れているのが何か異様な感じがするんだが，ＭＳＸ２版の独特な雰囲気がでていてなかなかいい。もちろん，２人プレイも可能なので，兄弟や友達とやっても手に汗握る戦闘が楽しめるはずだ。

山下章　ボクは業務用をやったことがないので詳しくはわからないが，けっこう良くできていると思う。少なくとも，今までパソコン＆ファミコンで見てきたこの手のゲームの中ではベスト。

手塚一郎　怒は，後退しながら前に弾を撃てるという点が優れていたのに，ＭＳＸ２版ではそこがカットされていたのが残念。音声合成はいいとしても，敵の死体が残るっていうのは悪趣味だなあ。

TOMMY　もともと『怒』ってゲームはあんまし好きじゃないんだなあ。これもファミコンよりはいい(?)けどいまイチハードの性能を引きだしてないカンジ。死んだときの叫びはいーねえ。

影　くれぐれも大きな音量でプレイしないように。死んだときの叫び声が異常に大きいのだ。自分のタンクが単色なのは，ＭＳＸ２としてはさみしい。せめて敵タンクと同じくらいにして！



ＵＰＬの傑作がＭＳＸ２に早くも登場！
忍者くん－阿修羅の章－
ＨＡＬ研究所

対応機種：ＭＳＸ２専用　価格：5,600円



昨年，ビデオゲーム・メーカーのＵＰＬから発売された『忍者くん－阿修羅の章－』が，ハル研究所によりＭＳＸ２に移植された。『阿修羅の章』といえば，前作『忍者くん』の続編でありながら，そのゲーム内容は，攻撃方法をはじめ，ステージ構成も地下迷路あり，水中面ありとあらゆる面でバージョン・アップされているのが特徴。

主人公は，言わずと知れた小さな体の修業中の「忍者くん」。手裏剣を武器に頭上落ちの術や頭突きの術（早い話が体当たり）を使って魔物たちを倒していくわけだ。この『阿修羅の章』では，追尾手裏剣や爆弾火炎攻撃もある。忍者くんは修業中の身だから，ボーナス面で仙人の修業に耐えると，これらの特殊武器をくれるというわけ。

特殊武器をもらうのは，実にこっけいなよじ登りの術や三角跳びもマスターしないとちょっとむずかしいゾ。

登場キャラクターは，ビデオゲーム版とほぼ同じで，黒子，シシマイをはじめ大ダルマ，大ガイコツもちゃんと登場してくれる。でも，やはりＭＳＸ２版はある程度省略されていて，メモリ不足により最後の〝阿修羅くん〟がでてこないのは何とも残念。

難易度は，ビデオゲームに比べると簡単になっているし，デカキャラも弱くなっているので，コンティニュー機能を使いまくれば，ビデオゲームでエンディングを見れなかった人もＭＳＸ２版では何とか最後まで行けるヨ。

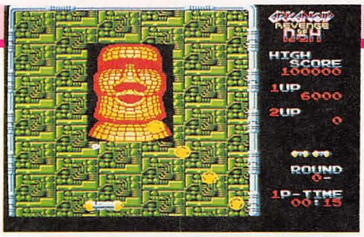
山下章　ＭＳＸ２のゲームとしては，けっこう遊べそう。でも業務用と比べると設定のちがいが目につく。業務用をキワめているＥＸＣＨＡＮＧＥＲが次々と玉砕していくのは，見てて楽しかった♥

手塚一郎　技術のハル研が移植を担当すると聞いて期待していたけど，スクロールとかが粗いのが残念だなー。アーケード版に比べて少々難易度がさげてあるのも，そのへんを考慮したためかな？

TOMMY　何じゃあ――っ，こりゃあ――っ!! と本宮ひろ志の主人公してしまうくらい，忍者くんファンには許しがたいでござるな，ニンニン。この動きの粗さはニンともカンとも……。

影　最後の〝阿修羅くん〟が登場しないのは，何とも残念。でも操作性はなかなかグッド。業務用でできなかった三角跳びも，ＭＳＸ２版では完璧にできるもんネ。自慢にならないか!?

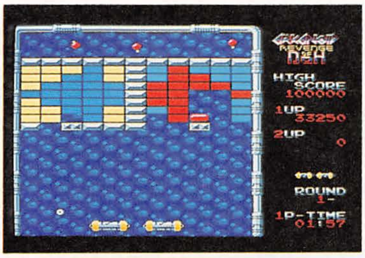
★「怒」問い合わせ先：〒564 大阪府吹田市豊津町14-10 丸萬ビル602号 エス・エヌ・ケイ「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係
★「忍者くん阿修羅の章」問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 ＯＳ'85ビル５Ｆ・ＨＡＬ研究所「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



アルカノイドの続編がMSX2に移殖!!
リベンジ・オブ・DOH

ニデコ

対応機種：ＭＳＸ２専用　価格：6,800円



つい最近，ブロックくずしのリメイクとして創られた『アルカノイド』のパートII，『リベンジ・オブ・ＤＯＨ』が，このゲームだ。あの『アルカノイド』では，インベーダーと同じくサラリーマンなどもゲーム・センターで，燃えていたよね。その続編がおもしろくないわけがない。それが，パソコンに移植されたのだから，これはうれしいことだ。

やりかたは，とーっても簡単!!　ただ，バウス（弾を打つ棒）で，エナジーボール（弾）をうち返し，ブロックを壊すだけなのだが，だからといって，ゲームもかんたん!?　そーんな事はなく，とてもムズいのだ。でも，そのムズかしさをカバーするかのようにあるのがブロックを壊してでてくる数々のアイテム。これは，アルカノイドIのころからあったよね。しかし，IIは，Iよりもアイテムが数段よくなっている。その中でも，一番良いのが，ニューディスランプションで，これはエナジーボールが三つでてきてその内の一つでも落とすとまた三つにもどるというものなのだ。また，レーザーが連射になったり，敵が16匹になったり，メガボールが画面いっぱいに広がったりと，スペシャルにも色々なパターンがある。このメガボールとは，やはりIIからでてきた新アイテムなんだが，エナジーボールとちがって金色ブロックが壊せるというもの。画面数もいっぱいあって，とてもやりがいがあるぞ!!

山下章　ＶＳモードは，昔なつかしのテニスゲームをホーフツとさせてＧＯＯＤ。ただ，肝心のゲーム自体が……。業務用のようにハデ＆スピーディな処理はＭＳＸ２じゃ無理なのかしらん？

手塚一郎　画面写真を見てもらうとわかるだろうがかなりキレイである。ボールの動きが少し遅い気がするけど，それでもむずかしい。たぶんコントローラが壊れてるせいだと思うのだけど……。誰が壊したんだろう。

TOMMY　うっ，コントローラガイカレている！　これじゃゲームができないじゃない。影さんのあとにやるんじゃなかったトホホ。しっかし見ただけでもムズカシそうですな。

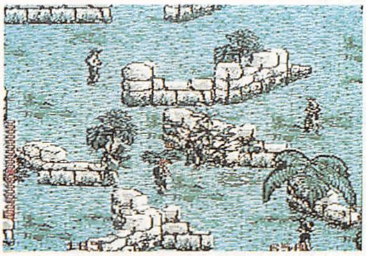
影　みんな，よってたかって私がコントローラーを壊したと言うんだもんなー。ボールがちょっと遅いので緊迫感に欠けるけど，前作『アルカノイド』の実績があるだけに良く仕上っている。



ただ１人で前線を突破するコンバット・アクション・ゲーム
T・N・T

ボーステック

対応機種：ＭＳＸ２専用　価格：6,800円（ＦＤ）



ボーステックから発売された『T.N.T』は，とっても過激な戦争アクション・ゲームである。

ストーリーは，一進一退の攻防がすでに何年も続いている戦闘を打破すべく，特別指令を受けたキミが敵に打撃を加え，なおかつ捕えられた味方の兵士を救出する，というものだ。

とまぁ，こんな感じでランボーみたいなんだけれど，ゲームの内容は，はっきり言って『怒』や『ファイナルゾーン』のノリなんだ！　でも，このゲームには，従来のゲームにない特徴があるのだ。それは，「弾切れ」だ。でも，弾がなくなるゲームなんてあるじゃないか!!と思うだろうが，弾がなくなって補給する方法がちがうんだなこれが。なんとナイフで敵のノドをかっ切って倒すと，敵の弾薬をうばえるんだよ。それで，その弾をマシンガンやライフルに使うんだ。この武器にも特徴がある（まぁ，これは，たいした事ではないが)。まず，マシンガンは，連射。ライフルは，遠距離。そして，手榴弾は，広範囲の攻撃に有効だ。やっぱり，こういう戦闘アクションに，手榴弾は，欠かせないね。

味方兵士を救出するためには，四つのミッションをクリアしなければならない。沼地，熱帯のジャングル，廃墟そして，敵の基地だ。

アクションに自信のあるキミは，これにチャレンジするっきゃないゾ!!

山下章　言わば，アレンジ版『戦場の狼』。ただ，スピードが遅いので，弾をバシバシと撃って進む爽快感に欠ける気がする。そーいえば昔，『TNT Bomb Bomb』なんてゲームもあったっけ。

手塚一郎　『戦場の狼』風のゲームだけど，武器の選択ができる点が目新しい。ゲームの進行が遅いのと，たまに弾が消える(シャレじゃないよ)のには少々ガッカリ。雰囲気がいいだけに残念だなあ。

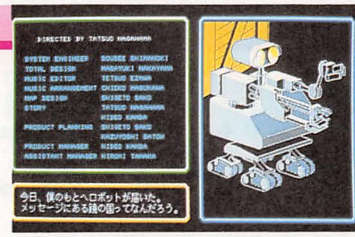
TOMMY　似たようなゲームの『怒』よりはグラフィックのセンスが数段上。背景はキレイだし兵士もカッコいいし……。それなのに操作性があまりに悪いのよね。ブッチャーとタッグ組んでなさい。

影　迷彩服を着てたって敵はドンドン弾を撃ってくるんだから，キャラクターが背景に同化しないくふうをしてほしかった。ナイフで倒すと弾薬が補給できるのはおもしろい。

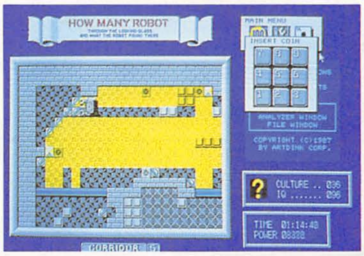
★「リベンジ・オブ・ＤＯＨ」問い合わせ先：〒101 東京都千代田区外神田1-3-7　ニデコ「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係
★「T.N.T」問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区渋谷3-6-20　ボーステック「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

自己学習型ロボット・シミュレーション・ゲーム
ハウ・メニ・ロボット

アートディンク



対応機種：ＰＣ－98シリーズ　価格：9,500円



ある日突然，あなたのもとへロボットが送られてきた。同封されたメッセージには，「鏡の世界を救ってほしい」とあり，ロボットは勝手に動きはじめて鏡の中へ入って行ってしまったのだ。

こんな感じではじまる，アートディンクのちょっと変わったシミュレーション・ゲームが，この『ハウ・メニ・ロボット』だ。

このゲームであなたに与えられた任務は，光をエネルギーにして動くロボットを操作し，制限時間内に仕掛けられた時限爆弾を処理することなのだ。

このソフトの一番のウリはというと，ロボットがこちらの操作を次々と記憶し，少しずつかしこくなっていくこと。次第にロボットは自分で判断し，行動できるようになる。

鏡の世界は迷路状になっていて，ロボットの行動を妨げる障害物や，触れるとロボットのエネルギーを奪い取っていく不思議な生物などが存在している。また，明るい場所と暗い場所があり，暗い場所ではロボットを思うように操作できなくなってしまうから，ランプをうまく使って明るい場所を少しずつ広げてゆくか，暗い場所でのピンチをロボットが自分で切り抜けられるように明るい場所で十分に学習させる必要があるのだ。

さて，あなたの教えかた一つでこのロボットは，かしこいロボットにも，そうでないロボットにもなっちゃうゾ。

山下章	まちがいなくアイデアは秀れている。シミュレーションにパズル的要素を組み込んだのはミゴト。アートディンクの作品は，地味ながらも，いつもキラリと光る何かを感じさせる。
手塚一郎	シミュレーションは，どうも苦手でねー。でも，ロボットを教育（？）していくというアイデアは非常におもしろいと思う。いつも新しさを追い続けるアートディンクに拍手！パチパチ
TOMMY	ハウメニ……いい響きだねえ。メニィじゃないのがとてもいい。マニマニクイカイコーなんて歌っちゃうもんね。内容もなかなか好き。本腰入れてやったらハマってしまいそう，メニメニ。
影	どうせ私が教え込んだロボットはりこうじゃないですよ！　変に感情移入しちゃって，デキの悪い子でもかわいくなっちゃうんだよな。学習機能が，面クリアするとなくなるのは悲しい。

ミッション遂行型の戦略的シューティング・ゲーム
獣神ローガス

ラムダムハウス



対応機種：ＰＣ－98シリーズ　価格：7,800円



ついに！というか，やっと？というか2年あまりの歳月をかけて，あの『獣神ローガス』が発売された。

「ロールプレイングだ」「シューティングだ」といろいろうわさされたけど，ランダムハウスのキャッチ・フレーズは「タクティカル・アクション・ゲーム」。簡単に言うと戦闘モードにアクション・シューティングを採り入れたシミュレーション・ゲームと言えるだろう。

ゲームの目的は，敵によって占領された惑星上の基地を一つずつ取りもどしていき，最終的には敵の本拠地を発見し，敵の正体をあばくこと。システムには作戦モードと戦闘モードがあり，作戦モードではコマンド選択により，敵基地の情報を見たり，友軍基地への移動，自機の修理，弾薬補給などを行ない，攻撃指令により戦闘モードに入る。戦闘モードでは，モビルスーツを装着した自機で敵基地を攻撃していくわけ。

プレイヤーは敵基地を撃破してポイントをかせぐとレベルアップし，武器を5段階までパワーアップさせたり，新兵器の供給も受けられるのだ。さらにレベルをあげていくとプレイヤーと行動を共にしてくれる僚機も現れるゾ。機体もレベルアップにしたがって，歩行型から飛行型，そして重装甲型へと改良されていく。

ミッション遂行には，戦闘をくりかえすだけでなく，敵の補給妨害など戦略をうまく組み立てながら進めなければダメだぞ。

山下章	足かけ2年待たせただけあって，細部までヒジョーに凝っているのがうかがえる。敵キャラの動きには脱帽。戦略的要素が思いっきり強い，『オスカー』風のアクション・ゲームだ。
手塚一郎	ＳＬＧでもＲＰＧでもない。ストラテジー・アクションがコレだ！　注意してほしいのは，アクションがメインじゃないということ。腰を落ちつけてやると結構燃える。ボクは好きだなー。
TOMMY	アクション・ゲームだと思ったのがマチガイでした。こりゃまるっきりあたしの好みじゃありませんね。ここで質問です。センターのことを日本語で何という？　中心？　ようがす。
影	このゲームは，第1印象と写真だけで判断してはいけない。シミュレーション・ゲームのとっつきにくさを排除しつつ，戦略的要素に凝った思考型アクション・ゲームなのだ。

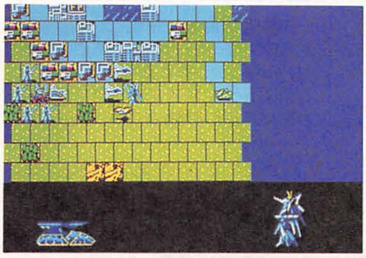
★「ハウ・メニ・ロボット」問い合わせ先：〒275 千葉県習志野市津田沼2-11-20アートディンク「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係
★「獣神ローガス」問い合わせ先：〒350-02 埼玉県坂戸市末広町3-11　ランダムハウス「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

ガイア大陸を舞台にしたウォーゲームの完結編
ガイフレーム

日本コンピュータシステム



対応機種：ＰＣ－88ＳＲシリーズ　価格：7,800円



ガイア大陸を舞台にしたＮＣＳのウォー・シミュレーション・ゲームは,『エルスリード』にはじまり,『ガイアの紋章』と発売され，そしてこのシリーズの完結編とも言えるのが『ガイフレーム』だ。

時はガイア歴4222年，ディアレース連邦軍情報局は，ヴェルダース連邦軍侵攻の情報を受信した。そしてその目的は，このヴェルダース軍を迎え撃ち，ガイア大陸を統一することにある。

ガイフレームの特徴は，通常のウォー・シミュレーションのように戦術を立てユニットを動かして戦うだけでなく，特殊部隊を編成して各都市の人々から情報収集をしながら戦略を立てていかなければならないということ。また，指揮系統ルールにも特徴がある。特殊部隊をはじめ五つの戦術部隊には指揮官がいて，作戦行動には，各部隊の各ユニットをそれぞれ行動させることもできるけど，この指揮官のみを行動させるだけで各ユニットが自動的に配備されていくのだ。

未来戦争を想定しているので，登場ユニットにも科学の粋を集めた兵器が用意されている。フォトン・ランチャーを装備した装甲戦闘車や自走砲，ビーム・ガトリングを持った戦闘機，そしてモビルスーツ風の装甲兵や装甲騎士などの10種類だ。

また，未来戦争なのに“稲妻”“波動”“時空”など10種類の魔法が使えるのはおもしろい。

山下章　深くはヤリこんでないけど，まあ，そこそこ良くできたソフトなんじゃないだろうか？　でも,『エルスリード』シリーズって，アスキーの『ＬＯＲＤ ＯＶＥＲ』なんだもん。パクッ！

手塚一郎　エルスリード・シリーズの最新作がファンタジーではなくＳＦだったのには残念。いろいろな要素を盛り込みすぎて，いまひとつ狙いがハッキリしなかったような気がするんだけどねー。

TOMMY　ま，人によるけどさあ，この手のシミュレーションてヤル気イマイチなんだわさ。メカの設定，配備が細かいのはいいとしても，やっぱプレイするのがしんどいんだわさ。ものぐさね。

影　特殊部隊による情報収集作戦や指揮系統に新しい試みが見られるのは，なかなかよい。指揮官の作戦行動だけで他のユニットも従ってくれるのは，ものぐさな私にとって非常に便利。

1人の女の子の生活をながめる環境ソフト
リトル・コンピュータ・ピープル

ポニーキャニオン



対応機種：ＰＣ－88ＳＲシリーズ　価格：6,800円



アメリカで話題になった『リトル・コンピュータ・ピープル』が，ポニー・キャニオンからＰＣ－88と98用に移植された。ファミコン用にも『アップルタウン物語』としてすでに発売されているので知っている読者も多いと思うけど，このソフトのかわっているところは自分では何もせず（ちょっとは参加できるけど），ただ見ているだけというところなのだ。

登場キャラクターは，１人の女の子とネコ１匹。この１人と１匹が３階建ての家の中で生活しているようすをずーっとながめているだけなのだ。

この女の子は，時間がくれば自分で料理をして食事をするし，ピアノを弾いたり，テレビを見たりもする。どんな行動をするか，見る楽しさを満足させてくれる。でも，少しはプレイヤー（？）も参加でき，メニューによりテレビを見ることを指示したり，彼女とポーカーをしたり，手紙でのメッセージのやり取りなんかもできる。ピアノを弾かせると，最初は１本指でたどたどしく弾いているんだけど，何回も弾くうちにだんだん上達してうまくなっていくなんてこともあるから楽しい。

時間の経過（ちゃんと時計の針も回っている）とともに，彼女はパソコンなんかもいじったりして，けっこう忙しく動き回っているんだけど，編集部の誰かさんみたいに，１日中ゲームをやってるなんてことはないのだ。

山下章　アメリカではヒットした作品らしいけど，どーもボクの肌には合わない。だって，画面の中の女の子を見てムフフ♥と笑ってるなんて，想像しただけでも…。異色という表現がピッタリ。

手塚一郎　ファミコン版の移植だけど，これをゲームだと思って買ったら泣くに泣けないぞ！　見るだけのソフトに日本の子どもがお金をだすとは思えないけど，たまにはこういうソフトもいいね。

TOMMY　なあんだ，ファミコンにでてるアレじゃないの。でもグラフィックは昔のＰＣ－6001（ユーザーでーす）みたいだし，女のコはヤンキーおばさんのよう。それでも見てたきゃどーぞ。

影　ノゾキ見的変態趣味ソフトと思ったのは私だけだろうか？　食料を届けずに女の子が餓死するのをながめている人がいるとしたら，それはあまりにも暗すぎるんじゃないかい!?

★「ガイフレーム」問い合わせ先：〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル　日本コンピュータシステム「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係
★「リトル・コンピュータ・ピープル」問い合わせ先：〒102 東京都千代田区九段北4-1-3　ポニー・キャニオン「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

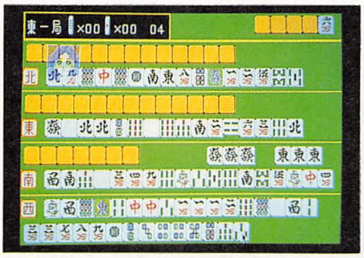


ビデオゲーム「麻雀狂時代」のパソコン版登場!!

麻雀狂時代スペシャル

マイクロネット

対応機種：X I シリーズ　価格：6,800円



ゲーム・センターでお馴染みの麻雀ゲーム『麻雀狂時代』が，この度グレードアップされ，『麻雀狂時代　SPECIAL』となってマイクロネットから発売された。

しかしこのゲーム，ただの移植版だと思ったら大まちがい！ 7人の対戦者・大真剣勝負2人打ちのトーナメント戦と，4人打ちの半荘勝負の切り替えつきなのだ。ゲーム・センターの雰囲気で楽しみたい方は2人打ちモードを，本格的麻雀を楽しみたい方は4人打ちモードを選択するといいだろう。

また，連荘防止用のコンピュータ側の裏工作は，まったくない（これはツイてる！と思ったら，いきなり役満をあがられて，じだんだふんだ経験がキミにもあるのでは？）という心配りのもとに，後は忠実に見事に移植されている。

対戦相手にはプロフィールがあり，打ちかたにも特徴がある。当然，初歩的なひっかけから，様々な迷彩までありとあらゆる手を使ってくるが，そういったノウハウをこのソフトから学びとれれば，初心者のキミもメキメキと腕が上達していくこと受けあい。

B・モンローちゃんや，J・キタユウ氏などは手強いが，α・ポック氏などは弱いので対戦相手を自分の強さと照らしあわせて選べば，かなり楽しめるだろう。

ポン，チー，ツモ！といった発声も臨場感をだしていて，麻雀好きなら，まず，お買い得と言えるソフトだろう。

山下 章　業務用の『麻雀狂時代』とセガの『麻雀戦国時代』をミックスしたこの1本は，麻雀ファンならお買い得。マウスが使えるというのも画期的だ。女の子が脱ぐアニメは驚き桃の木山椒の木♥

手塚一郎　『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の後にでたため，少々インパクトに欠けるものの，それなりに良くできてる。ただ，こういうゲームは，ゲーム・センターで遊ぶからおもしろいのでは？

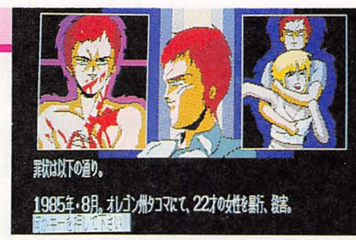
TOMMY　下家の兄さんよ，よく鳴くねえ。麻雀てえのはメンゼンだぜえ。巷で噂の哭きの竜じゃあああるめえし……はっ，まさかおめえ本物の……。なんていう強烈キャラがほしかった。竜ウウ。

影　登場する女の子のプロフィールが見れるのは，ゲームにまったく関係ないけどオモロイ。思考ルーチンは良くできているけど，マウスを使わないとプレイしにくいところがあるヨ。

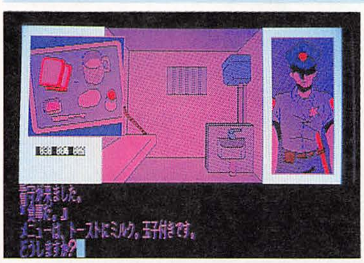
死刑囚のキミが脱走を試みるAVG

脱　獄

ボンドソフト



対応機種：X I シリーズ　価格：6,800円



『タイムシークレット』『タイムトンネル』などで知られるボンドソフトから，『脱獄（JAIL BREAK)』が発売になった。

プレイヤーであるキミは，死刑判決の確定した被告“ジョウ＝エルダーマン”となって，刑務所を脱獄しなくてはならないという物騒(ぶっそう)な役どころを演じるのだ。

留置場に3日，その後刑の執行されるカリフォルニア特別刑務所で1週間。もし，この10日の間で脱獄できなければ，キミは「死刑」になってしまう。心を鬼にして「悪」になりきり，どうにかして脱獄を計ってほしい。

このゲームの最大のウリは，リアルタイムAVGであるということ。時間が経つに連れて，同じ場面でも変化が現れてくるから，細かな観察力が必要となることだろう。もちろん，これはすべての場面においていえることなので，時間の進行には十分注意してプレイしてほしいもの。

ゲームの進行は，コマンド入力と選択の二つの方式により行なわれている。そのため，難易度はやや高めになるが，AVG通にとってはこたえられないオモシロさをかもしだしているのだ。

総画面数300画面！　その中には，アニメーション処理された画面も含まれている。

最近，甘口が多いとお嘆きの貴兄なら，ピリッと辛口の『脱獄』をやってみてはどうだろうか？

山下 章　ひさびさのボンドソフトのAVG。いきなり連続殺人の罪状を見せられるのにはドギモを抜かれた。ノリは『エスケープ・フロム・ランギスタン』か？ちょっぴりやってみたい気がするネ。

手塚一郎　とにかく暗い。ひたすら暗い。これだけ悪に徹した主人公に成りきるのは好き嫌いがあるかもしれないけれど，ボクは好きだな。ある意味では，これこそRPGだっていう感じがする。

TOMMY　ほっほお，主人公のあたしは連続殺人鬼の役どころですか。でもやるわ！あたし，役者なんですものっ!!　と開き直っても，ゲーム・システムがひと昔前のノリですな。

影　エスケープなら私におまかせっ！とプレイしてみると，これがなかなかむずかしい。何せ動けるのは独房の中だけだからね。先行キー入力だけは何とかなくしてほしかった。

★「麻雀狂時代」問い合わせ先：〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F マイクロネット「マイコンBASICマガジン」係
★「脱獄」問い合わせ先：〒432 静岡県浜松市佐鳴台4-9-10　パスカルII「マイコンBASICマガジン」係

サンダーブレード

©セガ・エンタープライゼス

Written by EXCHANGER



2か月のごぶさたでした。先月はいろいろ忙しくて見城さんにビデオゲーム・コーナーをお任せしましたが，今月はＥＸＣＨＡＮＧＥＲが担当します。さて今回は，アフターバーナーやヘビーウェイト・チャンプに続くセガ体感ゲーム『サンダーブレード』を紹介しましょう。

ストーリー

反政府軍との戦いは３年前に終止符を打ったかに思われたが，反政府軍は３年間という長期に渡り，軍備を拡張し，その拠点として要塞を築きあげた。そして，沈黙を破り再戦を挑んできたのである。

事態を重く見た政府は，天才科学者ＡＳＯＨＹに〝ＴＨＵＮＤＥＲ　ＢＬＡＤＥ〟の開発を要請，天才ヘリコプター・パイロットＴＥＲＲＹに敵要塞撃破のための出動命令をだした。

ＴＨＵＮＤＥＲ　ＢＬＡＤＥは，キヤノン砲とミサイル（地上攻撃用ミサイル）を搭載した最強のヘリコプターである。

左右に回転する新筐体

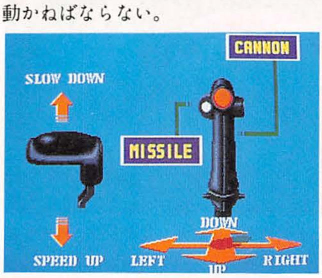
今回の体感ゲーム『ＴＨＵＮＤＥＲ　ＢＬＡＤＥ』も新しい筐体(きょうたい)を採用している。このゲームの主役がヘリコプターなので，今までの『スペースハリアー』や『アフターバーナー』とはまったくちがった動きをするようになっているのだ。写真をみてもらえればわかるが，ヘリコプターの動きを再現するために，前後左右に傾くのではなくて，左右にシートが回転するようになっている。



▲ヘリコプターの操縦席を模した筐体だ

HOW TO PLAY

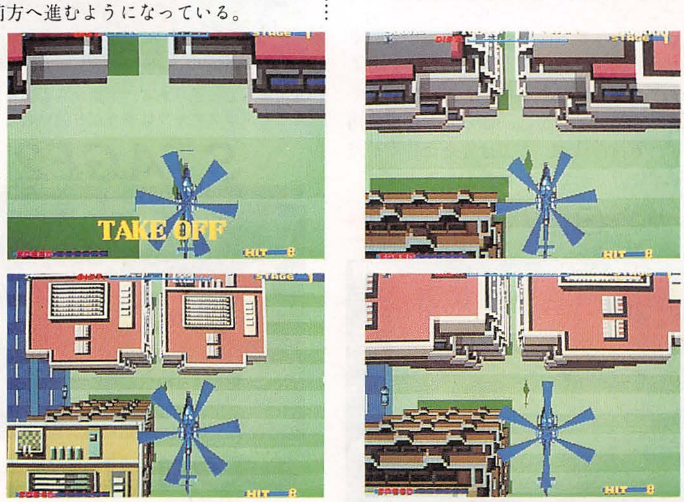
操作はレバー１本とスロットル一つ。これでヘリコプターを操作するのだが，これがなかなかむずかしい。まず，ヘリコプターには慣性がある。現実の世界には必ずあるのだが，ゲームではスペースハリアーにもアフターバーナーにもなかった。慣性があると，ピタッと思った場所に止まれないので，かなりのテクが必要とされる。大きく動くと調節しにくいので，小さく小さく動かねばならない。



◀操作方法がディスプレイされる

このゲームには３Ｄパースと縦スクロール・パースがあって，３Ｄパースはアフターバーナーⅱとまったく同じなのだが，縦スクロール・パースは今までのスクロール・ゲームとちょっとちがっている。今までのスクロール・ゲームならレバー前で前方に行くものであったが，このゲームでは下に降りる。すなわち高低があるということ。これはこのゲーム最大の特徴になっているのだ。では，前に進むにはというと，横についているスロットルでスピード調節しながら前方へ進むようになっている。

こちらは，ヘリコプターなので，空中で止まることができる。建物にぶつかりそうになっても，スロットルをいっぱいにもどせば，ホバーリングの状態になるのだ。このホバーリングをいかにうまく使いこなすかが，このゲームのカギといえるだろう。



▶テイク・オフから上昇するにつれグラフィックで高低差を表現している

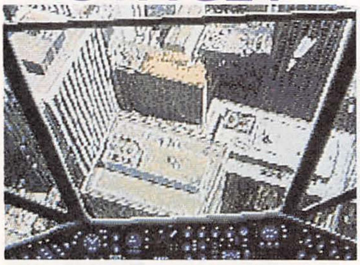
ステージ構成

このゲームは，４ステージより構成されていて，各ステージ三つのパースよりなっている。はじめのパースが縦スクロール・パース，つぎが３Ｄパース。そして最後が最終攻撃パース。最後の最終攻撃パースには，ボスキャラ（敵要塞）との一騎討ちが待っていて，とても大きいボスキャラと戦わなければいけない。この大きさは，Ｒ－タイプの戦艦の比ではないくらい大きいのだ。

それでは，各ステージをパースごとに紹介していこう。

ステージ紹介

STAGE1



縦スクロール・パース

はじめ自分のヘリはヘリポートに止まっていて，そこから飛び立っていく。ヘリが上昇すると背景がだんだんと見えてくる。自分は町の真ん中にいて，周囲には高いビルがいくつも連なっている。低空飛行すればもちろんビルに当たってしまうが，一番上まで上昇していれば，たいていのビルは飛び越せる。しかし，たまにとても高い高層ビルがあって，これは左右によけなければいけない。



▲上空から街をながめると戦車がいっぱい。とても小さくて迫力がないけどとっても強い

上空からみると，車道には乗用車と戦車が走っている。戦車はもちろん攻撃してくるが，かなり高い所を飛んでいればそうそう当たらない。しかし，こっちの攻撃も当たりにくいわけで，ここは安全に行くか点カセギに行くかでわかれるところ。

3Dパース

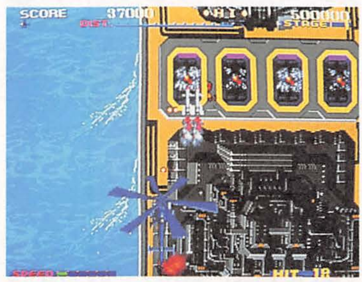


▲３Ｄパースの市街戦。すぐにビルに当たっちゃうんだよな。プロペラが建物にふれると火花がでるよ

ここは前のパースと同じ市街が舞台。３Ｄになっただけという感じだけれど難易度はすこぶる高い。アフターバーナーⅡとスペースハリアーをたしたようなもので，はっきりいって弾がよけにくい。ビルが両側に建っているので，ヘタに動くとすぐビルに当たってしまう。動きに慣れないときびしいかな。

最終攻撃パース

このステージのボスは戦艦。とてもデッかくて強い。この面は縦スクロールだけれども高低はなく，上空のみで戦わねばならない。さすが戦艦だけあって艦橋ももちろんある。ボスキャラだから気を引きしめないとすぐにやられてしまう。これをやっつけるとクリアだ。



▲でたー！　巨大戦艦。四つの砲門からバリバリ撃たれる。止まらないように



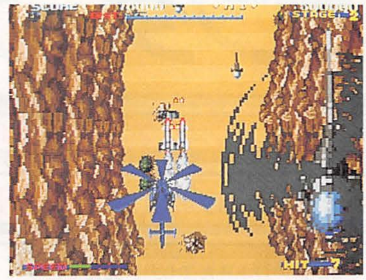
▲艦橋もしっかりある。主砲からも弾を撃ってくるし，ボスキャラはやっぱり強いのだ

STAGE2



縦スクロール・パース

さあステージ2だ。この辺から本番といった感じ。はじめのパースは渓谷（けいこく）地帯。両側に山がそびえ立っていて，一番上にいても当たってしまう。地上からは突然ヘリコプターが上昇して体当たりを仕掛けてくる。かなりのスピードなのでよく見ていないとやられてしまう。操作を確実に！



▲下からヘリコプターが急上昇してくる。自分のヘリよりはるかに上を飛んでいるのがそれ

3Dパース

３Ｄパースは一転して洞窟。ここははっきり言ってむずかしい。とくに慣性に慣れていないとクリアは不可能。洞窟の内部は多数の柱が立っていて，その合い間に戦車やヘリコプターが攻撃してくる。普通のスピードで行くと遠慮なく柱にぶち当たるしいちいち止まっていると戦車からこれまた遠慮なく撃たれてしまう。背景はとてもきれいなのだが……。



▲これが洞窟内部。柱に当たるともちろん墜落。小さく動けばなんとかなるかも



▲やっと洞窟から抜けた。このくらいの穴を通るのにも一苦労

最終攻撃パース



▲ステージ２のボスの戦車。輪っか状の弾はよけづらいぞ。キャタピラの動きがなかなかリアル

このステージのラストは，大型戦車。いささか奇妙な格好をしているがやっぱり大きい。輪っか状の弾などの武器を使ってくる。原則的にはステージ1の戦艦といっしょ。

STAGE3



縦スクロール・パース

ここまでくるのは本当にたいへん。ここは海のステージで右側がガケになっている。海上には小型の戦艦がいて，攻撃をしてくる。ステージ2にくらべればかなり楽なのだが，右側のガケだけには気をつけて！



▲海上を船が進んでいる。右側のガケは当たるので気をつけよう。ここはそんなにむずかしくないゾ

3Dパース



▲遺跡がとってもきれい！　けれど敵の攻撃はすごい。もちろん横の木には当たります

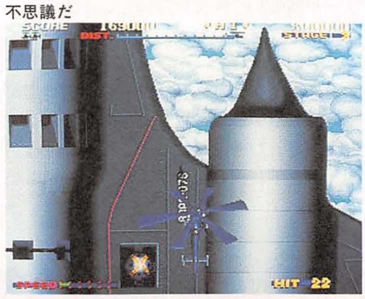
ジャングルだ。アマゾン川流域という感じ。川にはボートがいて，近くから弾を撃たれたりする。また両側は木でおおわれ，当たればもちろん墜落。また，ところどころには柱が建っていて，古代の遺跡を思わせる。地平線の方向にもピラミッドがあって，進んでいくと大きくなる。だけど，つぎの面は遺跡とも何とも関係ない。

最終攻撃パース

今度の舞台は空の上。オレンジ色のローソクみたいなのがでたので何かと思えば，でっかい飛行機のエンジンの炎。これはほんとにでっかい。これはびっくり。敵の攻撃はそれほど変わらない。しかしこれにはあ然としたなあ。

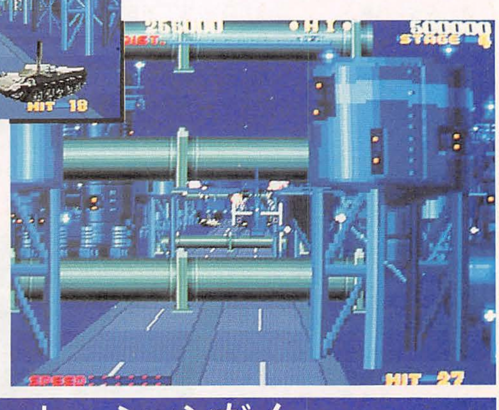


▲はて？これは何？まさかあれじゃないよね。こんなに大きいのが飛んじゃっていいの。僕は不思議だ



▲やっぱり飛行機。反政府軍てこんなのまで作っていたとは。こいつにヘリで対抗しようってんだから





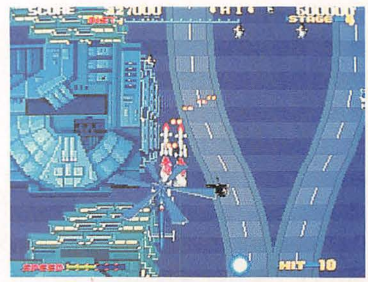
▲せまいよ～！　こんなところで敵の弾をよけるなんてそうそうできるもんじゃない。下の戦車が妙に不気味だ

STAGE4



縦スクロール パース

さあ最終ステージ，ここは武装都市。ステージ1の都市を武装化して夜間にした感じ。もちろんステージ1よりむずかしい。ここまでくればあと少しなのでがんばれ!!



▲ロマンチックな夜間飛行といいたいとこだが，ここは最終ステージ。武装化した都市が相手だ！

3Dパース

ここがむずかしい工場地帯。アタリのスターウォーズを思いだすようなむずかしさ。道はせまく，敵は多い。ここを越えれば最終面だ。しかし今回はここまで，最終面はちょっと見せられない。

▼ここを通るんだよ。慣性があってピッタリあわないんだ。でも，ここまでくればもう少し

これはもうフライト・シミュレーションだ！

ゲームは，アクション，スポーツ，キャラクター，そしてシミュレーションの4種類に分類できる。アフターバーナーをアクションとすれば，このゲームはシミュレーション・ゲームと言える。たまにはこういうゲームもいいよね。それから，初心者のために，ゲーム開始30秒間はいくら死んでもいいことになっている。なかなかの気配りといえるかもね。



チャレンジ! ロールプレイングゲーム

マイト・アンド・マジック

スタークラフト
対応機種:ＰＣ-9801シリーズ
ＰＣ-8801シリーズ
ＦＭ77ＡＶシリーズ
Ｘ１シリーズ
価　　格:9,800円

Written by 手塚一郎

現在，アメリカのゲームソフトのランキング１位を知っているかな？　実は，今月ここで紹介する『マイト・アンド・マジック』が，それなんだ。スタークラフト社の素早い移植によって，日米同時発売とはいかなくても，かなり早い時期から楽しめるようになった『マイト・アンド・マジック』。さてさてできのほうはいかに……？

力と魔法

「Might and Magic」とは「力」と「魔法」という意味だ。ヒロイック・ファンタジーが「剣と魔法の世界」といわれているように，この時代の２大勢力は剣と魔法だった。力と知力という相異なる二つのものが，あるときは手を結び，またあるときはぶつかり合って伝説を創りだしていく。

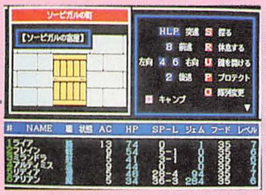
マイト・アンド・マジックは，そのタイトルどおり，力と魔法を表現するためにアイテムや呪文の数を増やしている。正確な数はわからないけれど，アイテムやモンスターが200以上，呪文数は94というすさまじさだ。こういった要素が多ければいいってもんじゃないけど，やっぱり少ないよりは多いほうがいい。プレイヤーの選択要素が多いほど，ゲームに幅ができるし，新しい呪文を覚えたり，見たこともないようなアイテムを手に入れたりするだけでも楽しいもんね。

ただ一番困るのが，そういったデータ量のみに頼ったゲームだ。マップが単に広いだけとか，名前やグラフィック，強さだけがちがうだけのモンスターばっかりでは，つまらない。最近はとくにデータ合戦のＲＰＧが多すぎる気がする。

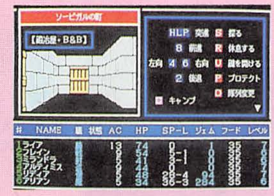
マイト・アンド・マジックも確かにデータ量に頼っている部分もある。しかしゲームの本場アメリカで大ヒットしていることだけあり，それだけでは終わらない。

それでは，内容のほうを見ていこう。

ソーピガルの町



▲冒険のスタート地点は，ソーピガルの町の宿屋だ。ここは体力の回復のためではなく，ゲームのセーブに使われる。宿屋に入って宿帳にサインすればＯＫだ。最初のころは，こまめにセーブしながら進めていこう

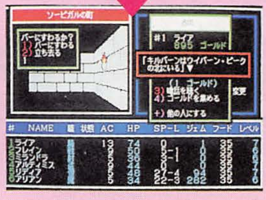


▲宿屋の右にあるのは「鍛冶（かじ）屋Ｂ＆Ｂ」だ。ここでは武器や防具，その他のアイテムを売買できる。まぁ，地下迷宮へと足を踏み入れれば，そういった武器や防具の類はくさるほどでてくるので，どちらかというと「売り」が中心になる。手に入れた武器などは「装備」しないと効力を発揮しないので注意すること



▲ソーピガルの町には影像が八つある。それぞれを調べてみると，写真のようにメッセージを見つけることができるんだ。最初のころは，このメッセージが何を意味してるかわからないけど，ゲームが進むにつれてさまざまな要素がからみ合い，やがて１本の線となる。これで謎が一つ解けるんだ。だから忘れずにメッセージなどはメモっておこう。八つ目は見つかりにくいゾ！

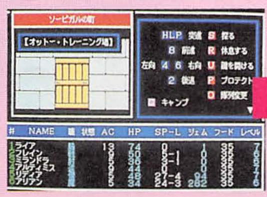




▲娯楽が少ない時代ゆえに，人々は酒をくみ交わし，唄うことが楽しみだった。疲れをいやすために，そして明日からの仕事の活力を取りもどすために，人々は酒場へと集う。だから，いろいろな情報が集まるわけだ。とりあえず酒を飲み，噂話に耳を傾けてみよう。かなり役立つ情報が入手できるよ。ただし，くれぐれも飲みすぎには注意しよう



▲宿屋の左には「オイラード食品店」がある。食料は勝手に減るのではなく，休息のコマンドで体力を回復させるのに必要なものなんだ。40フードが５ゴールドと安いので，減ってきたら迷わず買おう。迷宮深部での食料切れは死を意味するからね





▲キャラクターがレベルアップするには，トレーニング場へ行かなくてはならない。しかも，レベルアップに見合った経験値の他に，何とゴールドが必要なんだ。これが，なかなか苦しい。モンスターを倒しても必ずゴールドが手に入るわけではないし，強力な武器や防具，それに食料だって買わなければならないのだからね

これは3D版ファンタジーだ!!

マイト・アンド・マジックはウィザードリィとウルティマをたして2で割ったようなゲームだとよくいわれているけれど，ボクはそうは思わない。どちらかというとSSI社（移植はスタークラフト）のファンタジーというゲームの匂いがする。

マイト・アンド・マジックでは街，洞窟，屋外など，すべてのフィールドが3D表示される。役割を演じるという立場上，プレイヤーではなくキャラクターの視点からフィールドを見るというのは，感情移入などの点から非常にすぐれていると思う。要はキャラクターを主観的に見るか，客観的に見るかのちがいである。

ところが，マイト・アンド・マジックでは，この点で少々失敗したのではないだろうか。何がいけないのかというと，屋外のわかりにくさだ。屋外はダンジョンなどに比べて移動の自由度が高い。これだけでも3D表示されている屋外のマッピングがかなり苦痛なのに，通り抜けられる密林（普通は通れない。つまり壁のようなもの）や通り抜けられる岩（！）なんかもあるのだ。まぁ，きちんとマッピングをしていれば，ある程度の予想はつくとしても，1歩進んで岩や木にぶつかって調べ，また1歩進んで……なんてことをくり返さなければならないなんて実に不毛だと思う。

ボクも昔はマッピングが好きだったけど「マップが広いだけのゲーム」が乱発されたおかげで，今ではすっかりマッピング嫌い。何事も度を越すと苦痛になるからね。

で，マイト・アンド・マジックだけど，これが広い。「鬼のように」という形容詞がつくほどである。

マップにはプレイヤーを楽しませて（苦しませて？）くれる要素が散りばめてあるので，飽きることはないけれど，せっかくコンピュータを使って遊んでいるのだから，もう少し遊びやすいとありがたいのだけれど。

ゲーム・システムについて

マイト・アンド・マジックのゲーム・システムはとくに目新しくはない。3D表示されるフィールドを進んでいき，敵と出会うと戦闘モードになる。このくり返しだ。

ところが，このゲームではその他にイベントを多く盛り込んでゲームにメリハリをつけている。迷宮の中には闘技場があったり，観衆の見守る中で怪物と戦ったり，森の中には隠れた泉があったりなどなど……。

さらに注目してほしいのが，これらのイベントをもっと大規模にした「ミッション」

ソーピガルの地下の洞窟

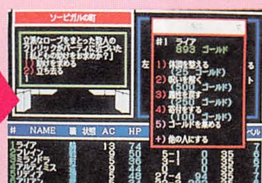


▲とりあえず地下の洞窟へと入ってみる。当然のことながら，中は暗いのでライトの呪文で明かるくしたほうがいいだろう



▲ライトの呪文を使うと洞窟の内部が写真のようになっていることがわかる。左の扉はフィクスト・エンカウンターが四つ連続してあるので，経験値稼ぎには絶好の場所へと通じており，逆の右の扉はゴールドやアイテムなどを集めるのにいいだろう。どちらを選ぶかはキミ次第。ヒット・ポイントがゼロになっても死亡するわけではないので，ヒーリングの呪文や休息を使えばOK！





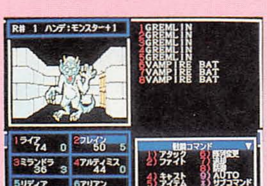
▲冒険を続けるうちに，キミのキャラクターたちは体調をくずし，時には呪われたり，死んでしまうこともあるだろう。そういったアクシデントは，この「ムーンシャドウ寺院」におまかせ。ある程度のゴールドは必要だけど，キャラクターのステータスが「病気」や「中毒」だと，思ったように冒険できなくなるんだからね



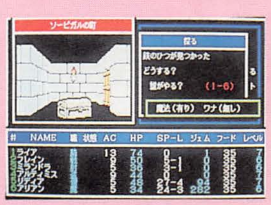
▲左側の扉は普通にやっては開かない。「突進」というコマンドもあるけれど，これだとワナが仕掛けられていた場合にワナを作動させてしまう可能性があるので，ここは鍵を開けるというコマンドを使って進もう



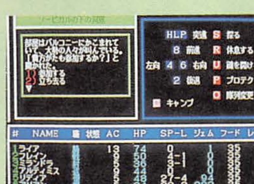
▲洞窟内の各所には，いろいろなイベントがある。この「闘技場」も，その一つだ



▲町にいるからといって安心してはいけない。モンスターは所かまわず襲いかかってくるのだから。はじめの頃は，攻撃の命中率を高める「祝福」や防御力を高める「皮の肌」などの呪文を駆使して戦おう。ちなみに，写真のグレムリンは食料を奪(うば)い，バンパイア・バットは体力を吸い取るイヤなキャラだ



▲モンスターどもを全滅させたらすかさず「Sコマンド」でサーチしてみよう。運良く宝箱が見つかることがあるからね。宝箱には魔法がかけられていたり，ワナが仕掛けられていたりする。さぁ，盗賊の出番だ。体力の残りが少ないときは，「Rコマンド」で休息してからでも宝箱が消えてしまったりしないので，これも覚えておこ



▲闘技場へと入ると，まわりはバルコニーで囲まれていて，大勢の人々が叫んでいる。すると1人の男が近づいてきて，こう尋ねた。「あなたがたも参加しますか？」ここで「はい」と答えると……



▲反対側の入り口から数匹の魔物が解き放たれた。2匹のファイヤー・リザードだ！ キャラクターのレベルが4～6ぐらいになると，なかなかの稼ぎ場所になるけれど，それ以下のレベルなら足を踏み入れないほうがいいかもしれない

である。マイト・アンド・マジックは最初はゲームの目的がわからないようになっている。そう，これらのミッション（使命）を次々に遂行していくことで，本当にやるべきことが明らかになっていくというわけだ。手はじめにソーピガル（スタート地点の町）の地下に広がる迷宮を探索してみてほしい。牢のような扉を開けて進み，4回のフィクスト・エンカウンター（固定遭遇——必ずモンスターが出現する地点）を突破すると突き当たりに扉がある。ここには1人の老人がいて，「エルキューンにいる魔法使いアガールに，このスクロールを渡してほしい」と頼んでくる。このミッションを引き受けるか，断わるかはキミの自由だ。だけど，ミッションを遂行できれば多額のゴールドや経験値を手に入れることができるので，引き受けておいたほうが得だろう。

と，こんな具合でゲームが進行していくことになる。よくあるタイプのRPGっていえばそうだけど，まぁ，それはそれでいいんじゃないかな。

それから，RPGで重要なのは情報収集だ。不思議なことにフィールドを3Dで表示するパソコンRPGでは「会話」というものが削除される傾向にある。マイト・アンド・マジックでも，それは当てはまるようで，酒場での噂（うわさ）が中心だ。残りは各所にある彫像に書かれた文字や屋外にいるジプシーの予言などによる断片的な情報を自分なりに解釈していくことになる。でも，これが結構楽しいんだよね。

戦闘モードもすごいぞ！

マイト・アンド・マジックは戦闘モードもすごい。敵もパーティを組んでいて，実に多彩な攻撃を仕掛けてくるんだ。

モンスターのパーティは大きくわけて前衛と後衛の二つ。前衛は近距離攻撃（武器による攻撃），後衛は遠距離攻撃（飛び道具や魔法）だ。さらに，それぞれのモンスターは攻撃方法が異なるので，そこに作戦が生まれてくる。単純に前衛のモンスターから倒していくだけではダメなんだ。

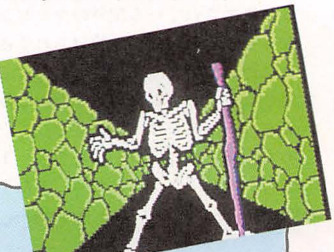
たとえば，遠距離攻撃ができないけど強いモンスターがいたとする。もし，そいつが後衛にいたら？　そう，相手が攻撃してこれないうちに倒してしまうのが正解だね。だけど，モンスター達もバカじゃない。傷ついたりすると逃げてしまったり，後衛にさがってしまったりするのだ。自分達のパーティが弱くても，作戦次第では，その力を2倍にも3倍にもできるところが魅力的ってわけ。もちろん，戦いかたが悪ければ，弱いモンスターにだって負けてしまうこともあるんだけどね。とにかく，この戦闘モードだけでも一見の価値ありだ。

最後に

このゲームの問題点は，ゲーム・バランスがよくないことだ。とにかく，よく死ぬのである。それも，ついつい街から離れすぎてしまって死ぬのではなく，街で死んでしまったりもするのである（このゲームでは平気で街でもモンスターが出現する）。ひどいときは，セーブするために入った宿屋の中で殺されたこともあった。正直な話，序盤は運に頼る部分が多すぎるのだ。

一度モンスターと戦闘したら宿屋に逃げ帰りセーブする。このくり返しでレベル5ぐらいまでキャラクターを育てる根気，そして広いマップを歩きまわってマッピングをしていく根性があれば，マイト・アンド・マジックは実に楽しく遊べるだろう（しかも長く）。

超大作のRPGの弱点って，意外とこんなところにあるのかもしれないね。



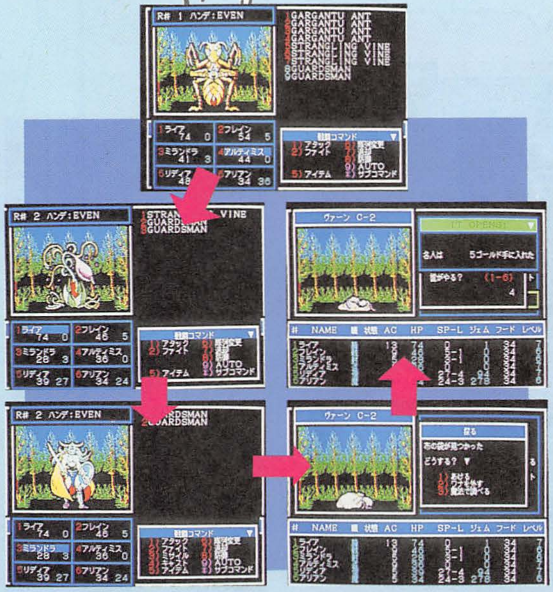
ヴァーン



▲キャラクターのレベルが6以上になったら，いよいよ町の外へと行動範囲を広げよう。外はモンスターも強いけれど，それなりの経験を積めるし，アイテムやゴールドも稼ぎやすいゾ！



▲本文でも書いたように，フィールドが3Dで表現されているので非常に迷いやすい。きちんとマッピングしていかないと苦しいだろう。しかも，通過することのできる岩や密林などもあるため，マッピングしていかないと，これらのポイントを見逃してしまうんだ。マップは16×16とあまり広くないので，地道に進んでいこう



▲外でもフィクスト・エンカウンター（固定遭遇）がある。こういった場所は，経験ポイントやアイテム，ゴールドなどを効率良く稼ぐ意味でも重要なので，マップをチェックしておこう。この5枚の写真は，戦闘モードの進みかたを理解しやすいようにという意味で載せておいた。3種類のモンスターの混合攻撃だが，グラフィックで表現されるのは先頭の1匹だけ。基本的な戦闘方法は，他のRPGと同じで，手ごわいモンスターから倒していく。モンスターの名前の左にある数字は赤と青があるけれど，これは前衛か後衛かを表している。後衛のモンスターを，いつ倒すかが問題なんだ。このかけ引きこそが，マイト＆マジックのおもしろさの一つといえるだろう



▲屋外にも数々のイベントがある。たとえば森の中には歯の欠けた1人のジプシーが座っており，キミのキャラクターに予言をしてくれる。これがまた意味深な予言で，ゲームを進めてから明らかになっていくものばかりなんだ

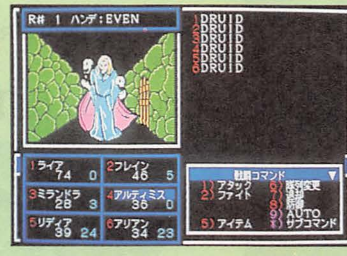


▲ここには泉が二つあり，それぞれの泉から水を飲むことができる。どういった効力があるのかわからないけれど，飲んでも害はなさそうだ。興味のある人はどうぞ

ノザンバリアーの洞窟



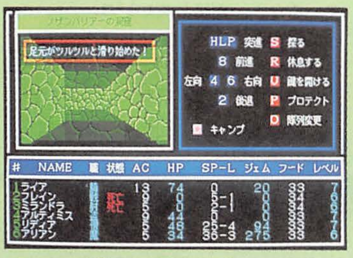
▲外への出口の東には，何やら不気味な洞窟の入り口がある。この辺から意表をついたトラップが続出し，楽しませてくれる



▲最初のフィクスト・エンカウンター（固定遭遇）は，ドルイド僧の団体だ。魔法を使って眠らせてくるので，思ったような戦闘ができないことが多いだろう。こちらも魔法を駆使して戦え！



▲「無限の闘争の回廊」と名付けられた通路だ。１歩進むごとにモンスターの集団が，これでもかというぐらいに出現する。歩いても歩いても通路は続くばかり。もしや，これは？



◀この洞窟には，足元がツルツルとすべり，勝手に通路を進んでしまう場所がある。その終点は，何と酸のプールだ！　このトラップをクリアする手段は，ここに来るまでに見つけることができるはずだけど……



エルキューンの町



▲舞台はソーピガルの町へもどる。ソーピガルの地下の洞窟を探索した人なら，エルキューンの町のことは知っているだろう。そう，魔法使いアガールにスクロールを届けるというミッション(使命)を命じられたよね。そこへ行く方法としては，このソーピガルの町に隠された場所を使おう

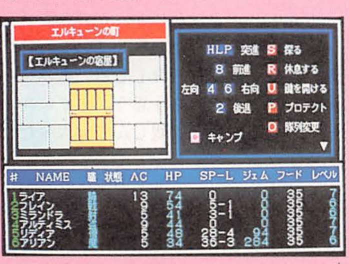


▲壁の中には年老いた妖精がいて，ジェムを一つ払うと別の町へと運んでくれるというのだ

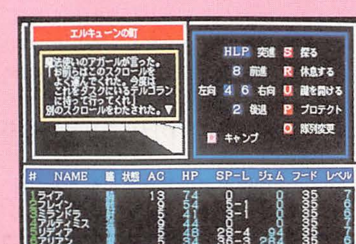


▲運んでくれる町は四つ。まずは「5」を選択してエルキューンへと行こう





▲そして，ここはエルキューン。酒場で得た情報では，宿屋の奥にアガールがいるという



▲いた！アガールだ！　これで，ミッションを一つ達成したことになる。そして，このアガールからつぎなるミッションを命じられることになるのだ。またしてもスクロールの運搬だけど，聞いたこともない町だ。このようにミッションをつぎつぎと達成していくことにより，ゲームの本当の目的が明らかになっていく。さぁ，つぎなる冒険へと出発しよう





ウイングマン・スペシャル

エニックス

対応機種：ＰＣ-8801ＳＲシリーズ
価　　格：7,800円

Written by 山下　章

チャレンジ！アドベンチャーゲーム

Hello！　ＡＶＧファンのみなさん，おひさっ!!　ホントにひさびさにチャレ・アベに帰ってきた山下デス。

いやー，やっぱり古巣にもどるってのはイイもんだ。書き慣れた我が家——筆はスラスラと進むし，アイデアは湯水のごとく湧きでてくる(？)。

その完全復帰第１弾を飾るのが，この『ウイングマン・スペシャル』——通称『ウイ・スペ』。本来ならこのソフトは，ボクの別冊『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢ』に掲載されるはずだったんだけど，開発者のかたがたがイレコミすぎて，ちょっぴり完成予定日をオーバーしてしまったため，ボクの本にはどーしても間に合わなかった。楽しみにしてくれていたみなさん，ゴメンナサイ！　でも，その遅れた分，ソフトのほうはヨリ気合いの入ったものに仕上がっているから，期待していいヨ。

てなところで，ホントにデキたてのホヤホヤのサンプル版（87年12月11日に完成したのだ）をさっそくプレイしてみた。

P.S. 私に解けないＡＶＧはない！

『2』と『ウイ・スペ』はパラレル・ストーリー!!

ところで，前作の『ウイングマン２』を最後まで解いた人は，『ウイ・スペ』がでると聞いたときに多少なりとも不思議に思ったりはしなかったかな？　そう，たしかに『２』のラストで，健太はすべての記憶を失い，ウイングマンにも変身できなくなって，ウイングマン・シリーズは完結したはずだった。それが，なぜ今再び『ウイ・スペ』なのか——？

その理由を考えるにあたっては，『ウイ・スペ』が『ウイングマン３』ではなくて，あくまでも『スペシャル』なのに注目してみてほしい。つまり，『ウイ・スペ』は『2』の続編ではなくて，『２』と同じ時間上に存在するもうひとつのウイングマンのパラレル・ストーリーを描いたゲームなのだ（おっとお，こりゃまたむずかしい言いかただ！）。

もうちょっと簡単に言うと，ホラ，同じアニメでも，ＴＶ版と映画版とでは全然内容がちがったりする場合があるよね（たしか宇宙戦艦ヤマトがそうだったように記憶している）。この『ウイ・スペ』と『２』の関係もそれと同じなんだ。だから，『ウイ・スペ』をプレイするときには，今までのウイングマン・シリーズの記憶を頭からパーッと消し去って，『ウイ・スペ』独自のストーリーをたんのうしてみてほしい。とは言うものの，『１』『２』のパロディが随所にでてくるので，知っていると笑えるかも……。

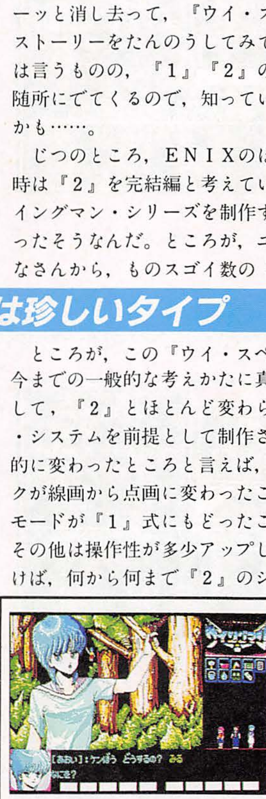
じつのところ，ＥＮＩＸのほうでも，当時は『２』を完結編と考えていて，もうウイングマン・シリーズを制作する気はなかったそうなんだ。ところが，ユーザーのみなさんから，ものスゴイ数の「『３』をだして！」という熱烈なハガキをいただいて，『ウイ・スペ』の開発に踏み切ったということらしい。ウ〜ン，ユーザーのパワーってのも，団結すると天下のＥＮＩＸを動かしちゃうくらいだから，なかなかスゴイ。ウイングマン・ファンのみなさん，ホントに良かったね。



シリーズものとしては珍しいタイプ

『ウィザードリィ』『ウルティマ』『ドラクエ』『ドラスレ』『イース』『ハイドライド』と，今，業界ではシリーズものが大ハヤリ。『Ｉ』がヒットしたから『Ⅱ』『Ⅲ』を……という考えは，メーカーにもユーザーにもメリットがあるからそれでいいとしてみても，こうした続編をだすときには，何かしら大きなウリの点を作るというのが，ひとつの鉄則のようなものになっている。たとえば，『ドラクエ』が『Ⅱ』のときはパーティ制を，『Ⅲ』のときには転職や時間の概念を取り入れたというのがその良い例。こうした少しずつのマイナー・チェンジというものは，話題性を高めるとか，ゲームをよりおもしろくするとかいう意味で，必要不可欠なものである，とボクは思う。

ところが，この『ウイ・スペ』は，その今までの一般的な考えかたに真向から対抗して，『２』とほとんど変わらないゲーム・システムを前提として制作された。具体的に変わったところと言えば，グラフィックが線画から点画に変わったことと，戦闘モードが『１』式にもどったことぐらい。その他は操作性が多少アップしたことを除けば，何から何まで『２』のシステムなのだ。



◀このとおり，画面構成は『2』とほとんど変わらない。でも，処理速度はかなり速くなってるゾ

しかし，ボクはなにも，この点で『ウイ・スペ』を非難しようとしているわけではない。これはこれでおもしろい試みなんじゃないかと，正直そう思う。すでにユーザーのみなさんに慣れ親しんでもらったゲーム・システムで，ちがったストーリーを楽しんでもらう——そうした制作意図が，この『ウイ・スペ』をプレイしていると，ヒシヒシと感じられるのだ。バージョン・アップをせずにシリーズものを作る——これは，シリーズの統一化，そして本当に内容を見せる作品を作るという意味で，今後のゲーム界に一石を投じるのではないだろうか（ウン・今月はいつになくマジメだったなあ）。

戦闘モードの目玉は、究極の必殺技ヒートショック！

ウイングマン・シリーズと言えば，やはり忘れちゃいけないのが，この戦闘モード。今回は，ウイングマン究極の必殺技とも言われているヒートショックが加わった。それでは，武器をザッとご紹介すると……。



●スパイラルカット

頭部についた飾りを，ブーメランのように飛ばす。



●ファイナルビーム

上半身から強力なビームを発する。



●バリアレイバー

ある程度敵の攻撃を防ぐバリアを張る。



●デルタエンド

前作では必殺技だったが，今回は単にダメージを与えることしかできない。敵もパワーアップしているのか？



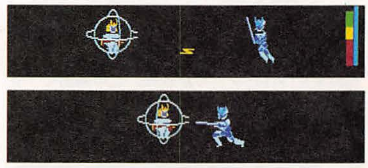
●ソーラガーダー

ノーマルのガーダーよりも強力。太陽エネルギーをチャージできる。



●ビームフラッシャー

一点にビームを集中させる強力なワザ。

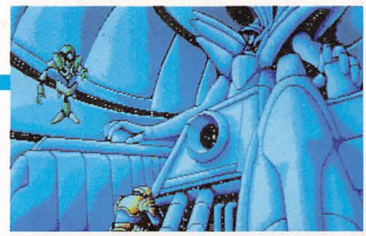


●ヒートショック

ウイングマン最強の必殺ワザ。ソーラガーダーからデスボールという球体を発して相手をその中にとじこめ，ヒートレイバーでデスボールごとたたき切る。

プロローグ

ウイングマンである広野健太とその仲間のヒーローアクション部は，郊外で合宿中。もちろん，おなじみのウイング・ガールズもいっしょだ。しかし，そこに新たな敵ライエルの魔手がのびてくる。その第一の刺客ナースが，今，ライエルの命令を受けて合宿所に向かった。はたして，ライエルの陰謀とは？　そして，ナースはどこに？　また，ライエルの部下であるはずのヴィムの動向は？　ウイングマン・シリーズ最後の物語が今，幕を開ける……。



Aパート

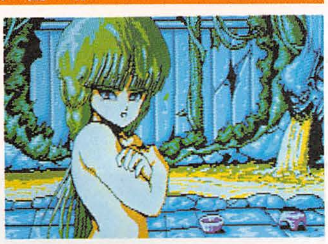
『ウイ・スペ』は『2』と同様に，Aパートと Bパートの二つの部分から構成されている。で，その間にコーヒー・ブレイクのシーンが入るわけだ。今回は，まだ発売して間もないということで，Aパートからコーヒー・ブレイクまでの紹介にとどめてみた。完璧版＋αは，『チャレンジ！AVG&RPGⅣ』までのお楽しみ，ということにしておこう。

フロント

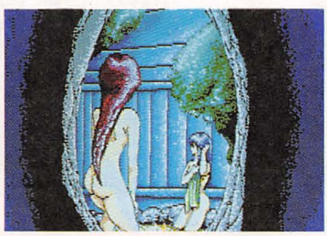


ゲームのスタート地点である，合宿しているホテルのフロント。久美子ちゃんに話を聞いてみると，福本クンが部屋の鍵をなくして困っているそうだ。この場面では，取れる物もたくさんあるんだよねー。

風呂場



このホテルのお風呂には，とっても楽しい(?)混浴がある。でも，どうどうと混浴に入るなんて，ヴィムちゃんもダイタン♥　フツーは混浴っていうと，じいちゃんばあちゃんしか入っていないものだということを覚えておこう（何のために覚えておくんだっつーの）。



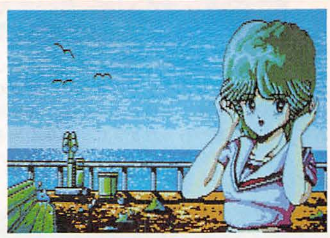
壁の穴からのぞいてみると，そこには女風呂が……♥あのうしろ姿は，ひょっとして桃子ちゃん？　さすがTAMTAM，こうした読者サービスならぬプレイヤー・サービスも忘れちゃいません。

海岸



松岡先生ってのは，ウイングマン・シリーズでけっこうシブイ役どころなんだよね。『2』では，体育館の鍵をプレゼントしてくれたし…『ウイ・スペ』でも，松岡先生はちゃんとフラグの一つになっているんだ。

海辺の公園



アイドル歌手のくるみちゃんがいるココは，横浜の港が見える丘公園なんでしょーか，それともグアムの恋人岬なんでしょーか？　いずれにせよ，10円で見れるという望遠鏡をのぞいてみたいもんだ&ブラザース。

川

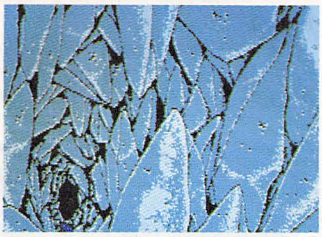


バケツを持ってはいるけど，決して美紅ちゃんはどじょうすくいをやってるわけではない。いろいろと話をしてみると，あいかわらず美紅ちゃんは健太にのろけてくれるんだ。いつもながら，おアツイこと！

洞窟



オヤ？　リロちゃんが，なにやら洞窟らしきものを見つけたゾ。ちなみに，この場面で「見る　石」とすると，「石のすきまにカギ穴が！――あ，それはウイングマン２のネタね」なんてメッセージが返ってくるんだ。爆笑♥



いろいろと苦労して洞窟の中に潜入すると，そこはとっても気味の悪いところ。おばけ屋敷のたぐいがキライな美紅ちゃんは，サッサとココからぬけだしちゃうのでした，チャンチャン。

森



とっても静かな森のそばにくると，あおいさんがひと休み。こういうところには，昆虫がいっぱいいたりする。ボクも小さい頃，相模原にあるいとこの家へ行ったときに，朝早く起きて山にカブト虫やクワガタを取りによく行ったもんだ。

女の子の部屋



ゲゲッ，なんだって広黄のヤツが，ホテルの女の子の部屋で寝ているんだ!!　オマエは変態なのか!?『スターどっきり㊙報告』のアイドル寝起きレポーターになったからなんて言いワケは通じないぜ！

男部屋



柔道着を着て，高らかに笑っている福本クンが，とっても気色悪い。いっしょに柔道をしようとか，風呂に行こうとか，とにかくワガママなヤツなのだ。そのワガママぶりは，ＹＫ－２氏や響あきら氏に通じるものがある。

屋上



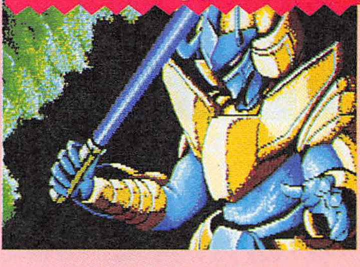
『１』と同じく，桃子ちゃんとは屋上で会える。ここで「見る　桃子のブラ」なんて入力すると，「ウフッ♥リーダーにあげましょうか？」なんて大胆な発言が！　コラコラ，そこのキミ，「もらう」なんて入力したって，ムダだってば！

北倉先生の部屋

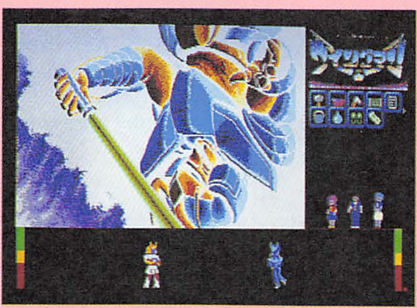


ココへきたときにでるメッセージが「やあ，キミたち，みんなそろって何をしているんだい」――いーなあ，このセリフ。たしか『１』とまるっきり同じじゃない。でも今回は，北倉先生の正体はキータクラーじゃないんで，ご安心を。

ナースが正体を現した!!



Ａパートで，すべてのフラグを満たすと（これがけっこうむずかしい），ライエルに送りこまれた刺客ナースが，ついに正体を現す。ここでは，ウイングマン・シリーズおなじみの戦闘モードでナースと戦うことになるんだ。もっとも，このシーンにくる前にすでに何度も戦闘モードを体験しているはずだから，もう楽勝だよね。





あわれウイングマンに敗れて，散っていくナース。「くっ，キサマごときに倒されるとは，一生の不覚」というおキマリの文句が，いっそう敗者の悲惨さをきわだたせている。合掌。

コーヒーブレイク―そして物語はＢパートへ!!

このコーヒーブレイクまでこれたら，ゲームの３分の２はクリアしたと思ってもらっていい。つぎなるＢパートは，移動できるのが，全部で７シーン。見落としのないようにやるべきことをやれば，原作とはまたちょっとちがったエンディングを見ることができるゾ。とにかく「見る」というコマンドがすべての鍵を握るゲームだということを最後に記しておこう。





★ウイングマン・スペシャルの問い合わせ先：〒160 東京都新宿区西新宿8-20-2 新宿アイリスビル7F エニックス「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

クリムゾン

攻略への道

クリスタルソフト
対応機種：PC-8801SRシリーズ
価　　格：7,800円
Written by ロッキー引本
協力：コロマサ&KERA



ハーイ，みんな！ロッキー引本だぜ。やっとボクもカラーページに登場することになったんだ。そして，ボクがはじめて紹介するのは，クリスタルソフトの『クリムゾン』だ。

このゲームは，はっきりいってドラクエのノリでとても楽しくプレイできるんだよね。

いざ冒険の旅へ！

ここは，超未来の世界である。そして，そこを支配するのがクリムゾンってやつだそうだ。そしてヤツを倒しにいって帰ってこない父の話を母に聞くところからこのゲームははじまる。

きみは，母となかよくいっしょにくらしていたタストの町から冒険をはじめる。このクリムゾンの世界には，この町と同じような町や村が六つほどあり，その他にも城や遺跡そして沼，山がある。

このタストの町できみは，装備をそろえるだろう。そのあと，町の外にでてみる。でも，なぜか敵がでてこない。実は，このゲーム，フィールド内では，敵はでてこないんだ。出現するのは山の中やダンジョンの中だけなんだ。

それでは，まずどこの場所に行けば良いか？　それは，ズバリ，タストの町の南東の遺跡だ。ここで経験値をあげよう。ところでここにでてくる敵は，あのなつかしい仮面ライダーの敵みたいじゃないかい。そうなんだ，このゲームの敵は，みんなぼくの好きな仮面ライダーのものに似ているんだ。そして，この遺跡ではある人から金のメダルをもらうことができるんだ。

第一の目的は死霊の谷にあるゾ！

ある程度レベルがあがったら，タストの町の南にある死霊の谷に行ってみよう。谷に入ったところに三つの胸像があるはずだ。そして，この胸像にそれぞれ赤，青，白の石をはめ込むのが第1の目的だ。

そして，この目的を達すると，なんと胸像の下に階段が現れ，赤いカギが手に入る。タストの町でもう情報を聞いていると思うけど，各色のトビラにはそれぞれの色のカギが必要なんだ。タストの町でこの赤いカギを使ってトビラに入ると“パドーラの勇気”が手に入るはずだ。

それ以外にも“ラプノスの正義”，“ゴライアの力”という三つの勇者の証に五つの玉というクリムゾンを倒すために必要なアイテムを捜さなければならない。

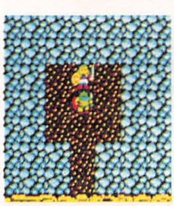
こおりの玉を捜せ！

まずはじめに入った情報がエロイアの女

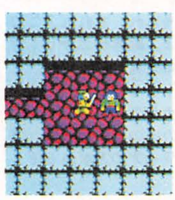

◀母は，クリムゾンを倒し平和を取りもどせとの遺言を残し息を引きとった……


◀この像は三つ穴があいている。この穴に3色の玉を入れるときっと何か起こるはずだ


◀このゲームはドラクエと同じくとびらと同じ色のカギでないと開けられないんだ


◀彼女が1人目の仲間のイザベラだ。彼女は，昔，なつかしのレーザー・ビデオゲームのスーパードンキ＝ホーテにもでてたよね（知らない人もいるかもね）

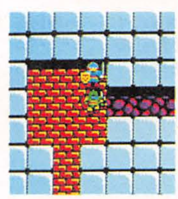

◀こいつが人の舌を食べて生きているタンイーターだ。「こらおまえ，そんなに舌が食べたいんなら焼き鳥屋に行け！」


◀な〜んだ！　コラ!!このロッキー引本様から金を取ろうなんざ100年早いんだよ。逆にお前からマイクロボートを取り返してやる!?


◀ここが「13日の金曜日」をパロッたシーンだ。オレは，リンダを救いだすためクリスタルレイクからキャンプ場へ!!


◀かの有名な殺りくの鬼〝ジェイソン（スプラッターたち）〟により殺された，無惨な娘の姿が転がっていた


◀ここは，コダール城の王の間。王の話によると，城はクリムゾンに支配されてしまったようだ。それに，あばれものの王子がこの城にはいるということだ


◀彼の名は，アーノルド。2人目の仲間だ。けしてシュワルツェネッガーではなーい


◀アーノルドは，この敵を倒さないかぎり，仲間にはなってくれないようだ。しかたがないのでロッキーは，戦いを挑んだ


◀あれ？　おばあさん，アーノルドがいるとだいぶ態度がちがうね。まあいいか，はやくグラトフの毒をちょうだいよ！

王が〝こおりの玉〞を持っているということがわかった。

そして，さっそくきみは，エロイア城に行った。だが，行ってみると女王に，なんとイザベラという女を捜してこいと言われてしまう。イザベラは〝モグネスの山〞にいるという。

そして，ついにイザベラを発見！　なんと，イザベラは，ボクの仲間になってくれた。う～ん，ほんとにドラクエみたいだぜ。そのあと〝こおりの玉〞ももらった。

めざせ〝しゃべらずの森〞

イザベラという女戦士を仲間にしたボクは，舌を食べるタンイーターが住むという〝しゃべらずの森〞へ冒険にでかけた。ダンジョンの奥深くに入っていくと，いたいたタンイーター！　倒すのは楽勝なんだけど，うわさどおり舌を抜かれてしまい，宿屋以外では話をできなくなってしまった。

でも，ここでアセッて，くれぐれもリセットなんかしないように。〝モグネスの山〞を歩き回った人なら，ある人がタンイーターのことを話していたのを覚えているよね。この人なら，きっと何とかしてくれるだろう。おまけに，あるカギをくれるはずだ。

リンダを救え！

イブハの村で情報を聞いた人なら，キャンプにでかけたリンダが〝かげろうの玉〞を持っているというのを聞いただろう。でも，キャンプ場は村の南を行ったクリスタルレイクのほとりだという。ここは当然ボートが必要だね。

そこでボクは，湖を渡るためのボートを買いにボート屋に入った。だが，な，なんとボートはもう１隻もないというのだ。しかし，ある人がマイクロボートの話をしてくれた。それは，ある遺跡で盗まれてしまったらしいのだ。それを取りかえすべくボクはその遺跡にむかった・・・。

モグネスの山で手に入れたカギがあれば盗まれたというマイクロボートはすぐに取り返せるはずだよ。

ここは，クリスタルレイク。そして，そのかたすみにキャンプ場があり，そこでは無惨な殺りくが行なわれていた。な～んて，これは13金（13日の金曜日）のノリなんだ。実は，このリンダがとらわれているキャンプ場もとっても恐いところなんだ。ジェイソンをパロったヤツもいる。スプラッターというんだ。もちろんホッケーマスクもかぶってるぜ！

でも，こんなヤツ，ロッキー引本様の敵ではないと倒しまくった結果，レベルもあがったし，リンダも助けだした。そして，二つ目の玉〝かげろうの玉〞も手に入れることができた。

3人目の仲間を捜せ！

マイクロボートも手に入れ，かげろうの玉も手に入れたら，いよいよ３人目の仲間を捜しに行こう。３人目の仲間は，ある城の王子が仲間になってくれるはずだ。

この城がどこにあるかは，ボートを持っているキミなら知ってるはずだぜ！

そして苦労のすえアーノルドを仲間に入れた。でも，彼はレベル１の弱小者だった。ところがどっこい，外にでて戦いをはじめるとレベルがあがる！あがる！　あーっという間にレベルが10くらいになるだろう。

いざ未踏の地〝つり橋へ〞！

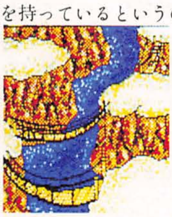
そして，つり橋の主であるイエズムという強敵にあった。ヤツを倒すには，グラトフの毒というものが必要らしいんだ。まっ，そのグラトフの毒は，沼にあるんだけどね。沼といったらこの世界には，二つしかないからわかるよね！

そのあと，見事にグラトフの毒を使ってイエズムを倒し〝真実の鏡〞を手に入れた。

このあと，ボクがずっとあやしいとにらんできた北西にある宿屋にいったところ，なんと宿屋のおやじを真実の鏡に写すと怪物が写っていた。そして，おやじは突然怪物に変身して攻撃をしかけてきた。う～ん仮面ライダーしてるぜぃ。

そして，宿屋の地下に行くと宝箱を守るように奇妙なおばあさんがいた。突然，そのおばばは「ウリイイィィー！」といって攻撃をしかけてきた。きっと，この宿屋のおやじの奥さんだったのだろう。

そして宝箱を開けると，この老夫婦に喰い殺された魂とともに〝闇の玉〞が手に入ったのだった。よし，これで三つ目だ！

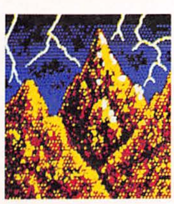

◀あっ，つり橋だ！ロンドン橋落ちたおちたオチタっ！　このゲームには，こういう場所がいっぱいあるんだ


◀彼がイエズムの飼主(？)。でもこいつバカだよね。弱点を教えちゃうなんて!?


◀オーあんたがイエズムかい。でも，あんたのマヌケな主人に弱点を聞いちゃってるんだよね。これが，その毒だ！


◀おい，宿屋のおやじ，けちけちしないでとまらせてくれる？なっなっなっ！

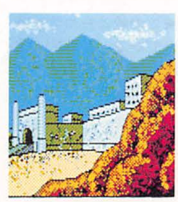

◀あー　お前はー！こんにゃろー!!オレ様をだまして化けていたんだな。この人喰い人種め！

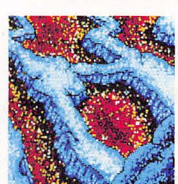

◀あれ，あれれ？ここは，磁界がおかしく方向感覚がにぶるぜ。そうでなくても方向オンチなのにさ！でも，この山のどこかには，ゴライアの力があるぞ


◀もえろーもえろー！でも，ここには，五つの玉の内の一つがあるんだよね。赤い玉だよ。そう○○○の玉さ！


◀これがクリムゾン城？　えっ，ちがうよ。インキュバスのトラップ城さ。村長の娘さんがつかまっているんだ


◀おい，村長さん！娘を助けだしたんだから，なんかおくれ。光の玉なんかくれるとうれしーんだけど


◀おお，これが夢にみたクリムゾンの城かぁー。でも，なんか，迫力がないんだよなー（本当は○○だけど）


◀恐怖を感じさせるこの沼には，それは，それは，おそろしい沼の主が住んでいるそうです


◀あっ，こいつが沼の主！　でもこいつ天津飯に四妖拳をならったかは知らないが，手が4本もあるぜ

そのあと，オレは，玉捜しにあけくれて国中を歩き回り〝火吹き山〟でようやく四つ目の〝炎の玉〟を手に入れた。

だが五つ目が手に入らなかった。

五つ目の玉はヨルバンの村だ！

しかし，とうとうそれはヨルバン村にあるということがわかった。でも，その前にインキュバスにさらわれた村長の娘を助けださなければならないようだ！

でもこのヨルバン村に来るのは，悩んだぜ。だってあのアイテムがないとこれないんだもんね。

インキュバスの城。ここでは，ほんとにふんだりけったりだった。なんせ，娘がいる！と思って近よるとインキュバスだったってことがたびたび。まあ，その苦労のかいがあって娘を助け村長に渡すと五つ目の玉の〝光の玉〟が手に入ったのだった。

残りは二つの勇者の証だ

よし！　あとは，二つの勇者の証だけだ。

そのあと，すぐ二つ目の証の〝ゴライアの力〟は比較的簡単に手に入ったが，三つ目の〝ラプノスの正義〟がある場所に行くのは，とっても大変で遺跡のワープを何度もくり返えさなければならないのだ。

三つの証，五つの玉を捜しだしたボクは，あとクリムゾンを倒すだけだった。そのあと，「きっと今のオレならヤツを倒せる」と決心し，国の南東にあるクリムゾンの城へと足を運んでいった。



◀あれっ？　北斗の拳のクラブ君こんなところでなにしているの？



◀またまた，故・川口浩探検隊は謎の城を発見!!　もしやこれがクリムゾンの城かもしれない



▲これがボクのステータスだ。まあ，これであとはクリムゾンを倒すだけなんだよね

いよいよクリムゾン城だ！

ここは，クリムゾン城の中。でも敵の攻撃が弱い。「なぜだ！」などと言っている間にクリムゾンの前まで来てしまった。そしてあっけなく倒してしまった。そして，黄色のカギをオレは手に入れた。

でも，このクリムゾンには，なにか秘密があると思い，そのなにかを捜しに行った（ドラクエⅡと同じことよ。ちょっとちがうけどね！）。

ボクは，そして思いだした。そういえばマチテスの仮面を使っていないんだ。

そして，搭をワープしまくり，〝恐怖の沼〟へ来た。だが，ここでは，沼の主がいて沼の先へ進ませてくれなかった。だが，こいつはとても強く，アーノルドが死んでしまった。犠牲になったアーノルドのおかげで沼の先に行くことができた。そこにはなんと城があったのだ。もしかしたらこの中に・・・。

ボクは，この中で悪戦苦闘の末，父が残していったメモを手に入れた。それにマチテスの仮面を手に入れるために助けなければならない人から白いカギをもらい，そして仮面を手に入れた。



やっと真のクリムゾンに会えた！

最後の敵の部屋の前まで来た。ここに来るまでたくさんの苦労があった。きっと父さんのメモがなければ来ることはできなかったろう。

そして最後の敵，クリムゾンはとても強く，ヤツには，ある重大な秘密があった。それは，なにか・・・!?

そして，ヤツを倒したその後にすべてがわかるのだ……。



◀なんと見事な平城!!　あっ，ちがった。なんて高い城なんでしょう。きっとここならヤツが・・・









◀さーて，この３人の内どーれがクリムゾンでしょう。当たった人にはＰＣエンジン＋ネクロマンサーをあげません（ワッハッハッ）！

★クリムゾンの問い合わせ先：〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11 クリスタルソフト「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

サラマンダ
沙羅曼蛇
—攻略の巻—

コナミ
対応機種：MSX/2
価　格：6,800円
Written by TOMMY



ごあいさつ

いきなりごあいさつたぁ，ごあいさつじゃねーか，とまあ'88年もこんな調子のＴＯＭＭＹです。さて，今月は先月に続いてＭＳＸの超難度シューティング『沙羅曼蛇』を徹底攻略してみましょ。これを読めばもう楽勝全面クリアさ！　といいたいトコだけど,やっぱりこのゲームは異様にムズい。こうなるともう慣れるしかないでよ，早よ慣れんしゃい。

標準攻撃装備

まずは『沙羅曼蛇』での通常兵器について説明してみよう。これはもうおなじみのパワー・カプセルによるパワーアップ方式で，ビデオゲーム版でいえば『ライフフォース』タイプに変更されている。まあこっちのほうが選択の自由度が高くていいんじゃないかな。ただし，今回のウェポン・ゲージは７段階と一つ多くなってるので，いつもの調子でパワーアップするとハマるんだよねー。

●SPEED UP
これはもう説明のしようがないスピード。７段階まであげられるけど，まあ４ぐらいが妥当でしょう。最終面だけは７ね。

●NORMAL SHOT
ゲージが７段階になっているのはコレのせい。レーザーやリップルになっているときに通常弾にもどすことができるのだ。何でそんなことするかっていうと，実はレーザーをハネ返す敵がいるのだよ。

●2WAY MISSILE
ビデオゲーム版の２方向へ飛ぶミサイルだと思ってるキミは甘い。これは自機が画面中央より上にいたら上に，下なら下に１発だけ発射されるとてつもなく使えないミサイルなのだ。どうせなら逆に飛んでってほしかった。

●RIPPLE LASER
『グラディウス』ならここでダブル砲がくるところだけど，やはり『沙羅曼蛇』はリップル・レーザーがなくちゃね。でも相変わらず使いものにならないのは言うまでもない。やたら広がるおかげで狭い場所で不利なのである。連射性の低さも救いようがないぞ。

●LASER
いつもいつも頼りがいのあるレーザー。今度もまた頼っちゃっていいかしら？　もちろんさベイビィってなカンジで，とくに連射性の低いこのゲームでは絶対の必需品。スピード・アップのつぎはすかさずこれを取ろう。

●OPTION
いくらあっても困らないオプションが，今回は増えて何と最大４個まで装着可能。うれしいじゃない。ただし２Ｐ時は２人合わせて３個まで。計算はあってますね。

●FORCE FIELD
敵の通常弾なら10発まで耐えてくれるこれまたご存知前方バリア。後方からの攻撃には無意味だけど，あるとないでは大ちがいだ。これに，破壊不可能な隕石やハザードボール（ブルーボールの新しい愛称だっ）も防いでくれる。早めに取っとくこと。

特殊兵器

さて，このゲームのプロローグともいえる『グラディウス２』で，アップ・レーザーやリフレックス・リングといった特殊兵器が増えていったのを覚えてるかな？　そう，各ステージ，ラストの戦艦を破壊すると手に入ったアレだ。

『沙羅曼蛇』にもそんなカンジの特殊兵器があるんだ。でもその入手方法はかなりちがってて，スクランブル・ハッチを破壊したあとに放出されるエネルギー・カプセルを15個集めるごとに一つ兵器が追加される。これがあると助かるんだな。

●HAWK WIND（ゲージ３）
２ウェイミサイルを装備したあとに取ることができるあらゆる地形に対応したミサイル。でっぱってようがへこんでようがおかまいなしに飛んでいってくれる。でも，外れたときに画面上にある時間が長いので，単発のミサイルなのがやたらとツライ。

●METEO LASER（ゲージ５）
レーザーの強化バージョンで，らせん状のビームはいかにも強そう。これ以外だと破壊できない壁なんてのもあるから，絶対おススメの武器だぞ。



●SCREW LASER（ゲージ５）
メテオを取ったあとに装着可能な，レーザーの最高峰。オプションを広げて撃つとまるで金網が発射されたように見えるほど幅広のレーザーだ。でもメテオなら破壊できる壁が壊せないのではメリットがないんじゃないだろーか？



●HOMING MISSILE（ゲージ3）
ホーク・ウィンドのつぎに装備できる全自動追尾ミサイル。地形に沿っていくなんてまどろっこしいマネはしないで，目標に向かって真っすぐ飛んでいく。後方にだって飛んでいくガッツあふれるミサイルだ。ところがコイツはスクランブル・ハッチにしか反応しないという致命的な弱点があるので，ヘタに装着すると大変な目に……。

●TWIN SHOT（ゲージ２）


◀2P合体時

ここからは2P時に合体したときのみ装着可能な武器だ。このツイン・ショットはレーザーが2本になるというもの。

●TRIPLE SHOT（ゲージ2）

ツイン・ショットの上位バージョンで，その名のとおりレーザーが3本になる。

●ARMING BALL（ゲージ4）

リップル・レーザーのつぎに装着できる誘導型ウェポン。2P合体時は片方のプレイヤーが攻撃に専念するシステムになっているのを利用して，弾の操作が行なえる武器だ。

しかし，2P合体はたいして長い間持続するわけじゃないので，このへんの武装が果たして意味があるのかはギモンだなあ。

即効アイテム

地道なパワーアップばかりじゃなく，このアイテムを取れば一定時間の効果が得られるという大変ありがたいものもいくつかあるんだけど，まあどれも特殊なものばかり。取らなくたって別に困りゃしないような気がする。

●SCROLL STOP

しばらくの間画面スクロールを止めるアイテムで，敵は相変わらず攻撃してくる。何のためにあるかというと，パワー・カプセルやエネルギー・カプセルを稼ぐためにあるらしい。

●OPTION HOLD

オプションを，自機を頂点に逆V字隊形に固定するので，細胞壁では圧倒的に有利。また，2P時に片方がこれを取り，もう1人が死ぬといつまでも固定されたままになるというテクもあるのだ。

●SPARK LIGHT

惑星ラウィニアのダークゾーンで，これを取ると通常状態にもどる。コースを覚えるのがイヤだったら絶対取るべき。

●TRAMPLE BOMB

これは時間制じゃなく，手に入れた回数だけストックされる超強力直進ミサイル。普通の10倍以上の威力を持つ兵器なのでどんな敵でもほぼ一撃なんだけど，これを持っていると通常の攻撃ができないのが痛い。まずストックなんて無理だ。

●OPTION CHAIN

2P時にのみ出現するアイテムで，2機の間にオプションが，まるで南京玉すだれのように等間隔で広がる。なかなかおもしろいけど，あまりメリットはない。

●UNION

合体アイテム，といえば当然2P時にのみ出現する。これを取るとそのプレイヤーのファイターが点滅し，そこで2機を重ねるとしばらくの間合体できるんだ。このときアイテムを取ったほうがパイロットとして操作に，もう1人がコ・パイロットとして攻撃に専念できるぞ。

また，合体中にミスすると分離させられるだけで済むのだ。でも，どうせなら時間制にしなきゃいいのに。

ステージ別攻略

『沙羅曼蛇』のステージ構成は，1，2面はそのまま進み，3～5面はどこからでもプレイ可能，そして最終面という形になっている。

3～5面では，各ステージの敵軍備がプレイする度にちがっていて，順番を選べるとはいえ最も難易度の高い場所からつぶしていかないと実はマズイのだ。というのも，最強配備になってしまうと破壊した敵がすべて弾になるのである。ただでさえムズカシイんだから，こうなるとクリアはほぼムリ。だったら勝手に順番決めてくれてもいいんだけどねえ。

さて，それじゃステージ別に攻略していこうか。

①惑星ラティス

これはもういまさら説明するのもおこがましい細胞ステージ，と思いきや，MSX版はまるで別モノ。ビデオゲームやファミコンの感覚でプレイするとまずドカドカ死ぬでしょう。

このステージのポイントは，まず最初のパワー・カプセル稼ぎ時に，スピード4のレーザー，オプションをつけておくこと。こうしておけば第1エリアのM.O.Dに悩まされる心配はないし，それを吐きだすバスターも次々破壊できるのでエネルギー・カプセルもすぐ貯まっちゃうのだ。

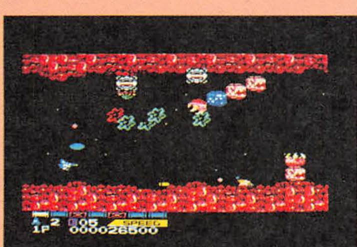
で，しばらく進むといきなり下へスクロールする。ここではなるべく後方に待機しておいて，細胞状の砲台をすべて破壊できるようにしておくのがいいだろう。慣れてきたらスクロール・ストップを取って，エネルギーやパワーを稼いでもかまわないぞ。

下スクロールが終わると今度はやたら狭いエリアになり，前後からサノビッチが襲いかかってくる。この頃にはもうオプションが三つぐらいはついているのでどうってことはないだろうけど，後方からの放物線ジャンプにだけは注意！

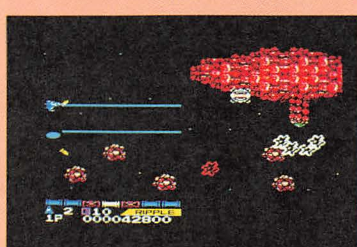
ここを抜けるとつぎはあの巨大な牙プロミネンス地帯で，何とこの牙はポコッと抜けて上下移動するクセ者だ。突破する間隔もギリギリなので，これまでになく慎重にいくべし。

さていよいよラスト。目の前に巨大な細胞壁が現れるまではいいんだけど，ここでさらに再び下スクロールがはじまるのだ壁の中の穴をうまく利用して，なんとしても抜けよう。

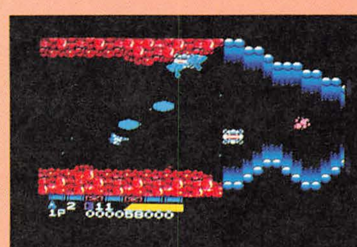
ボスはおなじみゴーレム。スピードが5あればまず捕まることはないだろうけど，デスハンドの動きが少々速い感があるからここで油断は禁物だぞ。



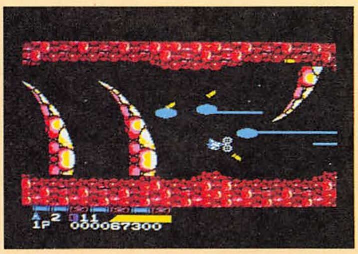
▲浮遊するM.O.Dはどうってことないけど，デスハンドのぎこちない動きには注意したい。できれば確実に破壊していこう



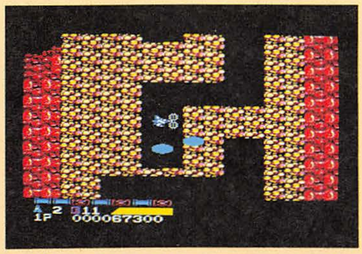
▲これじゃよくわからないものの，下にスクロールがはじまったところ。右端のバスター（M.O.D砲台）を仕留めたいけど，左からの攻撃にあうのがツライのだ



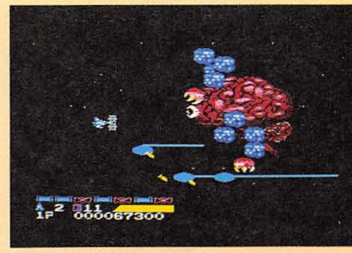
▲上下が狭くなったときに待ってましたと出現するサノビッチ。名前のとおりサノバビッチ野郎である。オプションをあらかじめ振っておこう



▲牙プロミネンス地帯はなるべく前方をキープしておくとラクみたい。上からでるか下からでるかを素早く読んで反応できるようにね



▲細胞壁内でのタテスクロールは，一応このようにすき間があって抜けられるようになってる。細胞壁は相変わらず復活するので，レーザーならためて撃って，脱出!



▲ゴーレムの弱点は毎度のことながら目玉。でもデスハンドの動きが少々速くてすぐカバーされてしまう。オプションを活用してやっつけろ!

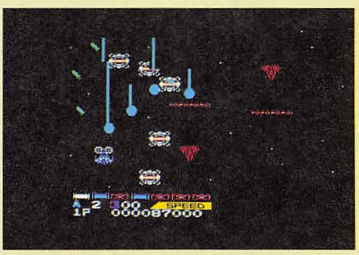
②アステロイド・ベルト

ここはビデオゲームの2面がベース，のはずなのにかなりちがうなあ。最初に気をつけたいのはステージ頭のパワー稼ぎのときに前後から出現するウィップラッシュ。ベクトル・レーザーを搭載した戦闘機なので，早期破壊をしくじるとフォース・フィールドを失うハメに。ここでフォースがないとつぎに雨あられと降り注ぐ隕石群にやられる可能性がグンと増すんだ。

また，ここでの大型隕石は攻撃されると3方向に砕け散るので，できればレーザーを撃たずに進みたいところだ。

メテオ地帯を過ぎると，だんだんアステロイドがその本性を現してくる。破壊不可能な岩によってタテ方向のレーザーの貫通性を殺され，ジワジワと自機を追いつめていく迷路状の構成はまさしく地獄のワナ。そのあい間をぬって襲いかかる大型隕石(破壊不可能)と浮遊爆雷レガシーにはほとほと困ってしまうのだ。このレガシーは緑色の本体と赤青点滅の分身がいて，分身は攻撃されるとそのときに自機のいた座標めがけて突っこんでくるうえに壊せないときてる。でも本体を撃つと分身はすべてパワー・カプセルになるから，もしミスしてもここならリカバーがきくのだ。

ボスはこれもすっかり『沙羅曼蛇』の顔になった戦艦テトラン。これがまた弱くて，オプションが三つもあれば振っておくだけで一回りもしないうちに撃破と，問題外の耐久力である。



▲ベクトル・レーザー搭載哨戒機，レイジが前後から迫る。一番後ろでボーッとしてるといきなり死ぬこともあって腹立たしい



▲意外にやっかいなのがこの岩石群と宇宙磁力の組み合わせ。いつの間にやら追いつめられてドカン!なんてこともよくある



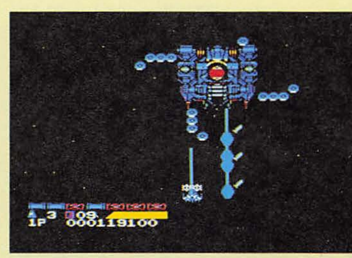
▲岩に設置された対空砲台デッドリーデス。岩に囲まれただけあってカタいし，3連発で弾を撃ってくるヤなヤツだ



▲分身型爆雷レガシーがでてきたらムダ撃ちは絶対に避けること。ヘタに赤いほうを撃ってしまうとビュンビュンつっこんでくるのだ。ここは緑色の本体に狙いを定めて……



▲すると一気に赤レガシーがパワー・カプセルに。大漁大漁なーんて油断してると巨大隕石が飛んでくるのでご注意あれ。フォースもきかないぞ



▲中型の戦闘母艦テトラン。こいつについてはもう説明するまでもないけど，このようにオプションを集中させておけば瞬時に破壊できる

③惑星アイネアス

ここはマジメな話,1度死んだらほとんどリカバーできない。最初からやり直したほうがマシなくらいだ。

ベースはビデオゲームの4面。でもそのむずかしさは比べモノにならないほどで，メテオ・レーザーがないとこれほどキビシイ面もないんじゃないだろうか。とくにファミコンではすぐ破壊できた地底火山が際限なく噴火し続けるのは恐怖だ。

このステージで要注意なのは，そこかしこに設置された円形の地上ハッチ（当たり判定あり）とそこからうず巻き状にスクランブルしてくる円盤・ガスター。動きがやたらと速くなるので，ただでさえ狭いエリアで避けるのはあまりに酷だ。ハッチを速攻で壊してしまうのが一番だろう。

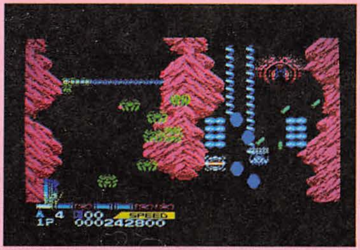
続いて腹が立つのはミサイルをジャンプして避けるうえに，5方向に弾をバラまく砲台アーティラリー。なまじ狙って撃ってこないだけに，予想外の弾には十分気をつけないとね。

そして問題は前方から次々と飛んでくる隕石。フォース・フィールドで防げるものの，やはりそれでは安心できないのだ。そこで，

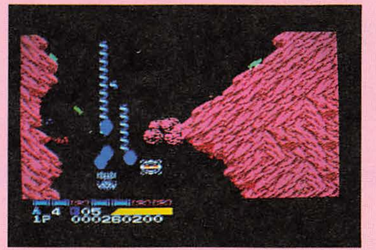
メテオ・レーザーが威力を発揮してくれる。他の武器では壊れない特殊な壁がこのステージにはそこかしこに登場するんだけど，この粒子に塞がれたエリアには隕石がこないようになってるのだ。オプション・ホールドも併用すれば楽勝！

さて最大の難関ともいえる左右からの火山弾を抜けると（カンタンに言ってるけど装備が充実してないとキツイゼ）あとはもうラスト。あのハザードボールを四つ吐きだす要塞の登場だ。でもコイツは他の『沙羅曼蛇』に比べて楽なので，ここまで来た腕があればすぐ勝てるだろう。

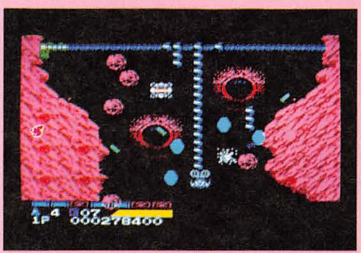
するとついに大ボス・デッデエンドが出現！　レーザーは撃つわ前進するわとハデだけど，まあ落ち着けばこれほど弱いボスもいないってことがわかるハズだよ。



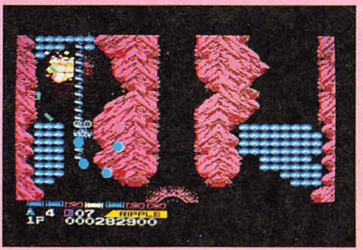
▲アイネアスではこのように，メテオ・レーザーをつけておくのが大前提。大粒の壁はメテオ以外じゃ貫通しないのだ



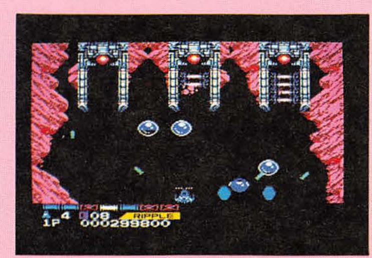
▲地底火山はファミコンとちがって破壊できないため，フル装備で徹底的に火山弾を消していかないと危ない



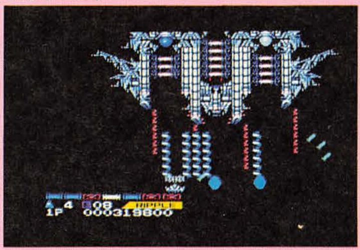
▲恐怖の左右同時火山＋ベクトル・レーザー・シールド。単装でここを抜けるとすると確率（運に左右されるのだ）は10分の1ぐらいじゃないだろーか？



▲メテオがあれば三つのうちどのコースを取ろうと自由だが，いずれにしても後方にオプションを配置しとかないとグレムリンが続々やってくる



▲ビデオゲームのこの要塞はブルーボールがやたらと出現するためなかなかツラかった。でもＭＳＸではハザードボール４個。軽いぜ



▲デッドエンドとは袋小路という意味で，ここから先は通さねえ！とでもいいたかったんだろう。しかし，それにしちゃメチャ弱い

④惑星ラウィニア

まるっきりＭＳＸオリジナルのメカノイド駐留基地ステージ。８～５ステージの中ではもっとも仕掛けが多く，ムズカシイ面のような気がする。

まず驚くのは早期警戒機ポッゼスド（斜めから飛来し，斜めに去るタテスクロール時の戦闘機）がヨコ画面で出現することだろう。上部からいきなり飛んできて弾を撃たれるのは想像以上にイヤなものだ。

続いてグラディウス・シリーズでは珍しいヒューマノイド・タイプのモビルスーツがスクランブルしてくるんだけど，こいつはＹ座標が合ったとたん超高速レーザーを発射してくるので，動きが止まったらすぐ上下に逃げるようにするといいだろう。

ここでいよいよウワサのダークゾーンがお目見え。迷路状のエリアを背景が見えないまま進むのはメチャクチャである。ここは確実なスパーク・ライトを取りにいこう。また，前方が通れるかどうかは弾もしくはレーザーを撃てば確認できるよ（リップルはダメ）。

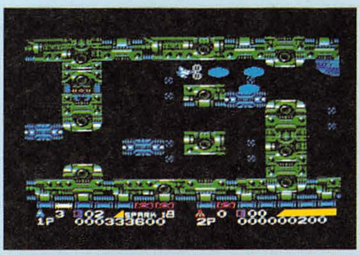
ダークゾーンのつぎに狭くなったエリアでは，これまたウワサのレーザー反射システム，クラッシャーの出現だ。でも，レーザーでもダメージを受けているからオプションさえうまく振ればノーマルやリップルにする必要はないのだよ。

おつぎはベクトル・レーザー砲台オーメンとアーティラリーの大量出現ゾーン。ここはもうすべてつぶしていく以外いい方法は見つかりませんな。後方からの攻撃にだけは油断をしないでね。

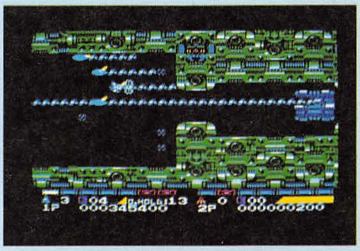
２度目のクラッシャーを突破すると，そこはなぜだか行き止まり。イヤな予感がするでしょ？　下方向にベクトルレーザー網があるし，ひょっとして……そう，下スクロールのはじまりなのだ。このレーザー網を破壊するには少くともオプションを装着してないと不可能に近い。もしミスしているとかなり苦しい戦いになるかも……。

さて再び横スクロールにもどると，今度はトランプル・ボムを残すヤツといっしょに，高速移動する巨大壁ヒーセンが出現する。コイツはシールド部を破壊しても抜けられるけど，トランプル・ボムなら１発で撃破できるから，できればすべて破壊を目指したいところ。

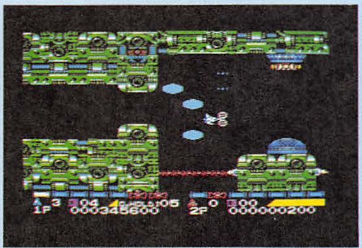
ステージ，ラストは前方上下からのレーザー砲台の攻撃。フル装備なら楽勝で次々と壊していけるけど，不十分な武器しかないと避けるのが一苦労だ。そして，一定時間のあと全砲門を壊すと，後方から戦闘母艦セデューサが出現。ベクトル・レーザー発振哨戒機レイジを発進させてくるから残らず撃滅しよう。あとはセデューサにバカバカレーザーを撃ち込んで勝ちっ！



▲上下する壁をタイミングを見計らってここを抜けるんだけど，実はスパーク・ライトを取ってないと真っ暗闇なのだ。そんなのできるワケないじゃない！



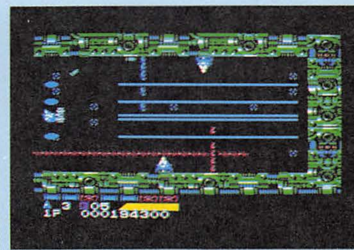
▲レーザー反射システム，クラッシャー。これが前方から突っ込んでくる姿はかなりビビる。が，恐れずにオプション振って破壊しよう



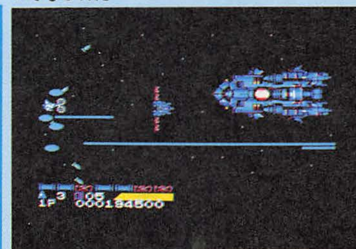
▲ここで下にスクロールするからたまらない。下の電磁バリアを止めるためにはオプションを使って壊すしかない。2ウェイ・ミサイルでは役不足なのだ



▲高速移動壁ヒーセンはトランプル・ボムで一撃！だけどこのボムを使うまでレーザー，ミサイルが発射できないため，いかに他の敵を避けるかがカギとなる



▲三つのレーザー砲台との対戦。これだけ装備があれば正面のレーザーはほぼ攻撃する間もなく次々壊れてしまうから，この位置から動かないでもOKだ



▲第2母艦セデューサ（デスじゃないんだって）はしばらくベクトル・レーザー機を射出したあと上下に激しく移動する。レーザー機を的確に破壊しよう

⑤惑星キルケ

イメージは特殊細胞ステージ（グラディウス6面）に近いけど，これもオリジナルの亜空間生命体ステージというもの。ここはフル装備ならけっこうカンタンに感じるかも知れないけど，1度ミスしてしまうと途端にその攻撃の激しさに舌を巻いてしまうハズだ。何しろ画面にでたらすぐに片っぱしから敵を破壊しないと，パカパカ増えるわ弾は撃つわの大攻勢。何にせよ，ミスしちゃったら最初からやり直すのが『沙羅曼蛇』の近道なのだ。

まず気をつけなくちゃいけないのは，雲みたいで当たり判定のなさそうな背景。これに当たって死んでしまったのが一番多かった（おマヌケです。はい）。そこんとこを注意して進んでいくと，最初にあせるのはスクランブル・ハッチから高速で射出される機雷ホワイト・スネイク。至近距離からののびが異常にあるので，避けたつもりで体当たりされちゃうんだな。これはもう残らず撃破するほかない。

前後から出現するサノビッチはもう1面で慣れたと思いがちだけどそれは早計。これが出現するときにドラスピのロープロッドのように触手をのばしてくるアベラントも前方に現れるんだ。この触手に追われて逃げ回ってると，いつの間にかサノビッチに踏みつぶされるなんてパターンがあるわけね。アベラントは耐久力が高いので全力でつぶしてしまうこと。ステージ終局はアベラントが4体も出現するので，片っぱしから撃滅しよう。触手をのばされると手も足もでないぞ。

ラストのボスは巨大な壁のような戦略コントローラ，エニグマ。弱点のコアを破壊するにはまず前方の壁の四つのコアのうち，防御壁を操るコアを破壊しなくちゃならないんだ。そうすると，赤いコアに攻撃が可能となり，さらにここを壊して壁の内側に侵入して，ようやくダメージが与えられるというワケ。一度中へ入ってしまえばあとはオプションを振っておくだけでOK。でもここまでやるのが大変なんだよねー。壁は上下に動くし，突っこんでくるときはシールドを破壊して潜り込まにゃならないし…。タテ移動・停止・タテ移動・停止・突進という壁のリズムを体に叩きこむべし。フェイントもあるけどね。



▲このステージでの最大の敵は背景。これだけ装備があればいくらかは攻撃を受けても死なないのに，背景に当たったらすぐ死んでしまうからだ



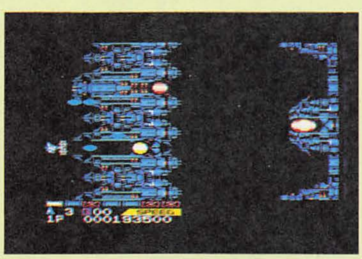
▲触手をモコモコとのばすプラズマ誘導増殖細胞アベラント。かなり耐久力があるから，画面にでると同時に攻撃を開始しよう



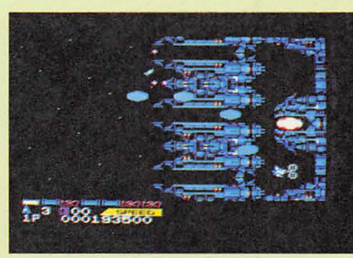
▲この上から飛びだしている部分ですら当たり判定がある。ここで死んでしまった日にはもうヤル気が失せるはず



▲ステージラスト近く，アベラントが数個次々と出現する。壊れて青くなったアベラントの残骸にも当たるのだ



▲巨大級戦略コントローラ，エニグマ。ごらんのとおり赤いコアは防御壁で守られているので，他のコアのうちどれかを破壊しなくちゃこの壁が取れないのだ



▲赤いコアを破壊すると，そこは内部の通路になる。あとはこのようにオプションを振っておいて攻撃を続ければいい

⑥惑星オデッセウス

いーよいよ最終要塞だ。気合いれていこう！　1回ミスしたらもうダメだと思え!!

スタート時に下にはキレイな夜景が流れている。もしや対空砲火？　なんてイヤな考えが頭をかすめたものの，これはさすがにカンベンしてくれたみたいだ。さて最初はレーザーつきのレイジとその他大勢のザコキャラ攻撃。ここは装備さえそろっていて，後方からのレイジに気をつけさえすればまず問題ない。問題なのはそのあと，破壊できない大型隕石と高速の隕石群，そして四方から迫る敵だ。ここは大型隕石を避けるのを最優先し，フォース・フィールドをある程度犠牲にしての突破をめざそう。

ここを抜けるとついに背景も要塞内部に変化して，最後の決戦がはじまる。要塞内の主要武装はアーティラリーにスクランブル円盤ガスター，そして歩行砲台グレムリンだ。アーティラリーの数がとにかく多くて，こいつはオプションを振って片っぱしから壊しまくるにこしたことはない。

しばらくして何の攻撃もしてこなくなったら，やはり来ると思ってた左スクロールのはじまり。同時に狭い通路内をハザードボールがハネ回るから，この時点でフォース・フィールドが尽きているともはや運を天に任せるほかないだろう。左，上，右とスクロールしたら再び通常スクロールになる。

つぎに待ちうけるのはもう見あきた感じがするベクトル・レーザー網に阻まれた二又路。ここは迷わず右を選択（左はグレムリンが出現する）して網を破壊しよう。

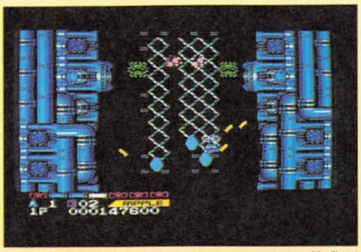
ここまでくればあとは静止，ジャンプ・モアイの最終防御ラインのみ。こいつらは装備なしで抜けられるほど楽だから，あわてずに落着きなさい。

モアイをやりすごし，スクロールが止まったら右か左に寄っておくこと。すぐに背後からあの巨大目玉，アウターリミッツが上昇してくるからだ。この敵はバカでかいくせに画面上をところ狭しとハネ回り，さらに自機の後方からオプション・イーターを何度でも放ってくる。画面のすみにいれば目玉につぶされはしないものの，このイーターがじわじわと近づいてくるためにヤラれてしまうことが多いんだ。

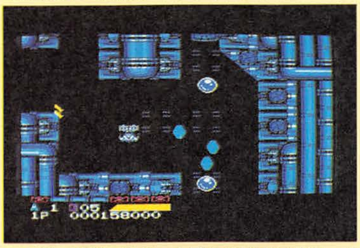
そこで，このとき限りの必殺技！　この『沙羅曼蛇』でははじめ1Pで進んでいても，ほぼいつでも2Pを参入させることができるので，これを悪用(?)してしまうのだ。とにかく，2P機でゲームをしておくのがミソ。そして画面上部のすみを基点に，スキを見て左右に動く。というのは，オプション・イーターは2P時には左右方向こそ1P機を追尾するものの，Y座標は両方を追おうとするために金しばりになってしまうんだ。あとはイーターが画面外にでないよう1P機を動かし，2P機でイーターを壊さないようにアウターリミッツを攻撃する。目玉だけならこれほど楽な敵はないっていうといい過ぎだけど，この手を使えばまず死なないですむぞ。

さあ，アウターリミッツを撃破した瞬間真の戦いがはじまる。画面いっぱいに浮かびあがるのはアイネアスのボス，デッドエンドの倍以上の大きさを持つ超ド級戦闘母艦メタルスレイブ。五つのコアを持ち，6門のレーザーと1門のベクトル・レーザーを搭載した化物だ。しかも4方からは誘導機雷がでてくるし，こいつがデカすぎてもう逃げ場もない。せめてベクトル・レーザーがなければ……。

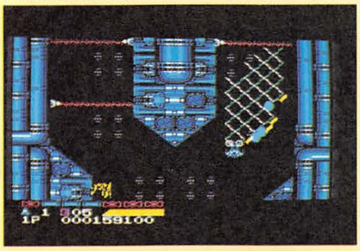
ところで，実はここまでに『炎の予言』というメッセージが4点隠されているんだ。アイネアス，ラウィニア，キルケ，そしてこのオデッセウスの中の，いずれもスクランブル・ハッチやベクトル・レーザー砲台などを壊したあとの空間に自機を合わせることによって発見できる。これは各面のボスのどのコアを破壊すればいいのかを教えてくれる（そのゲームごとに変化する）ほか，すべて集めておかないとシードリーク作戦の成功はおぼつかない。



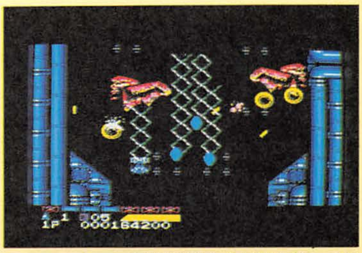
▲最終要塞内のスクランブル・ハッチ。装備があるときはどうでもいいけど，普通より狭いだけに大量に哨戒機がでるとキビシイ



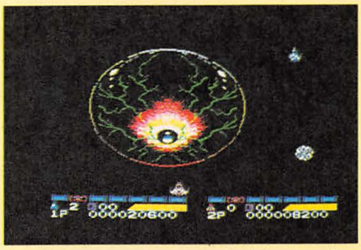
▲ハザードボールのハネ回る地獄のエリア。ここから左へスクロールしていくのだ。実は炎の予言が右端最上部のハッチの中にあったりする



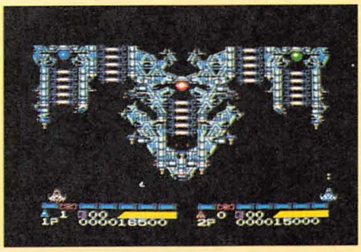
▲ベクトル・レーザー網は右を行くのがかしこい。グレムリンもでないし，この先のモアイ地帯は右からのほうが抜けやすいのだ



▲ジャンプ・モアイは着地した瞬間を狙って頭上をパスしよう。ここでタイミングを外してしまうとヘディングされてアウトだ



▲これがアウターリミッツ必勝パターン。見てのとおりオプション・イーターは上にも下にも行けずにふらふらしているだけだ。あとは眼球中心部に連射！



▲やっぱりバカでかいメタルスレイブ。はっきりいって今の状態じゃ勝てない。ノーミスでここまで来ることを目指し，またどこかでクリスタルというアイテムを入手するのだ

P.S.『グラディウス2』をスロット2に差し込んでおくと，なんと5面と最終要塞の間に1ステージ増えてしまう！　これをクリアしておかないと完ペキなエンディングが見れないんだってさ。



死霊戦線 WAR OF THE DEAD

ビクター音産

対応機種：MSX2専用
価　格：8,800円

Written by MUNEPI♬



女の子とブルバップ

「あっ，この女の子が持ってる銃ってば，ブルバップでないかい」と，ボク。

するといきなり乱入してきたマイコン筆者の紀要介がすかさず答えた。

「ほんとーら，AUGだっ！　よく見ないとわかんないけど」

――『死霊戦線』の広告をはじめて見たときの会話だ。〝ブルバップ〟というのは，弾を発射する仕組みやマガジン（弾倉）が，トリガー（引きがね）よりも後ろに位置しているという，ちょっと変わった銃の構造のこと。んで，〝AUG〟とは，そのブルバップを採用している上に，ボディにプラスチックが使われていたり，用途に合わせてパーツを変えることができたりする珍しい銃の名前なんだ。

――と，あまり関係のない話からはじまったけど，この『死霊戦線』では，このようないろいろな実在武器が登場するんだ。

ストーリー

ある日突然，チャニーズ・ヒルという町が完全に音信不通になってしまう。街に足を踏み入れた者は，二度と帰ってくることができず，それは政府の派遣した陸軍一個中隊といえども同じことだった。

調査を続けていた科学者たちは，この事件の原因を〝スーパーナチュラル・インベーション（超自然侵略）〟と結論づけた。現在の科学知識を超えた超自然的，あるいは霊的な現象に襲われたというのだ。

最後の頼みの綱は軍に新設されて間もない超能力特殊攻撃部隊S－S.W.A.T.だけであった。しかし，そのメンバーたちでさえも，最年少の女性隊員ライラ・アルフォンただ1人残してすべて連絡を絶ってしまい，消息はまったく不明のままである。奇しくもチャニーズ・ヒルに生まれ育った彼女は，潜在的な超能力は最高の戦闘レベルを持ちながらも，まだその能力が完全に覚醒（かくせい）していない……。

はたして，何千人もの人間を飲み込んでしまった〝チャニーズ・ヒルの怪〟。このスーパーナチュラル・インベーションに対し，彼女はたった1人で立ち向かうことができるだろうか？



過激な女の子「ライラ」

ストーリーを読んでもらえればわかると思うんだけど，主人公は「ライラ」っていう名の女の子。女の子が，その見かけとはまったくそぐわないゴツイ武器を持って，どかどか暴れまくるというのは，『セーラー服と機関銃』の薬師丸ひろ子が最初だっけ……？　それ以来テレビでは，『スケバン刑事シリーズ』（鉄砲は撃たなかったみたいだけど）とか，『少女コマンドーいづみ』（スケバン～もこれも，見たことないけどね）なんていうのがあったし，アーケード・ゲームでは，『ワンダーモモ』や『アテナ』なんていうのもそういったパターンだった。あるいは，パソコン・ゲームにおいては，『ヴァリス』なんかが記憶に新しかったりする。まぁ，こういうのが流行りなんだろうから，しょうがないんだろうけど。たいていの男の子がゲームをする場合，主人公がムサいおにいちゃんというのよりも，かわいい（という設定の）女の子が主人公であるというゲームのほうがヤル気がでるんじゃないかな。

まあ，それはさておき，主人公ライラには，チャニーズ・ヒルに起きた事件の解明，生存者の救出，そして事態の収拾という使命がある。街中を隅から隅まで歩きまわって，わずかながらに生き残っている生存者を捜しだすのが，スタート直後のとりあえずの行動目的だ。

マップのあちこちに散らばっている建物の中に，生存者はいたりする。生存者と会話することによって得る情報をもとに，チャニーズ・ヒルに何が起こったかを解明していくんだ。見つけた生存者は，スタート地点でもある安全地帯の教会につれて帰らなくてはならない。それが生存者の救出にあたるってーワケだあね。

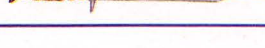
はてさて，このチャニーズ・ヒルという呪われた土地には一体全体どーいう謎が隠されているのだろうか。ライラがこの街の出身だってとこも引っかかるし……，う～ん悩んでしまう。

ライラの使用できる武器

素手を含めて10種類もある。重さによって，持てる武器も制限される。また。武器にはそれぞれ異なった特徴があるので，時と場合によって使いわけることも必要。ハンドガンとコンバット・ナイフ以外は，すべて自分で捜しださなくてはならない。

●コンバット・ナイフ

威力はそんなに強くないけど，コツを覚えれば結構使える。



●ブッシュ・ナイフ

はっきりいって，すべての武器の中で一番使える武器。威力としてはハンドガン並。



●ハンドガン〈SIG/SAUER P226〉
軽くて，基本装備の一つ。



●アサルト・ライフル〈STYER/AUG〉
単発，連射とも，そこそこの威力を持っている武器。パッケージのイラストでライラが手にしているのはこれ。



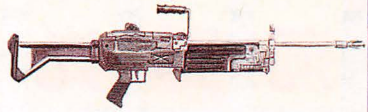
●ショット・ガン〈 S.P.A.S.12〉
弾が拡散してくれるけど，しゃがんでいるときやジャンプしているとき撃てない。映画『ターミネーター』にもでてきた。



●サブ・マシンガン〈H&K MP5K〉
威力はたいしたことないけど。軽い。



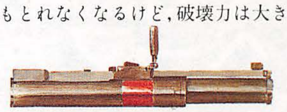
●マシンガン〈FN MINIMI M249〉
連射が可能な上に，威力もある。



●グレネード・ランチャー〈H&K MZP-1〉
射程距離は短いけれど，当たるとデカイ。ジャンプ中としゃがんでいるときは撃てない。



●バズーカ〈M72A2〉
弾は1発しか持てないし，構えると身動きもとれなくなるけど，破壊力は大きい。



キモチいい？敵キャラ

主人公ライラの行手を阻むのは様々なクリーチャーたち。最近流行り（もう下火になってきたみたいだけど）のスプラッタ・ムービーに登場するよーなグロイやつが，それこそ腐るほどでてくるんだ。ハラワタがビロビロ伸び縮みするやつだとか，なめくじが巨大化したよーなヤツだとか……。あ～背すじが寒い。

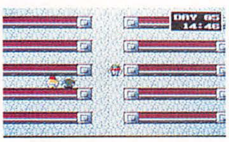
あ，それからライラの所属しているS－S.W.A.T.について少し。

Supernational & Special Weapon Attack Team（超自然特殊武装攻撃部隊）というのが正式名称だそうだ。メンバーはすべて超能力者という特殊精鋭部隊なんだけど，何もテレポーテーションやサイコキネシスを使ったりするわけではない。現存の武器に，〝念エネルギー〟を封じ込めることで，通常以上の破壊力を発揮させるのだ。表向きは対ゲリラ戦用ということになってるんだけど，どうもうさん臭かったりする。ここにも何か謎が隠されているんじゃないかな？

そっちじゃねえっての！

プレイしてみると，なかなかスクロールが速いことに気付く。だけどそれは両刃の剣だったりするんだな。このゲームについていえば。曲がりたいとき曲がれずに通り過ぎてしまったりすることがあるんだ。ボクの腕が未熟っていうのも多分にあるんだろうけど。そんなときに敵とエンカウントしちゃうと，結構泣きたくなるんだなこれが。一度戦闘シーンに入っちゃうと，なかなか逃げだすことができないんだ，このゲーム。「あそこで行き過ぎなきゃダメージくらうこともなかったのに……」と泣くこともしばしば。

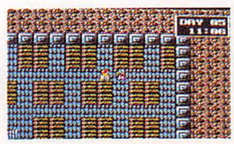
あ，それと，敵をどんどんやっつけていくことによって自分は強くなっていくんだけど，経験値のパラメータが表示されなかったりする。このために，あと敵をどのぐらい倒したらいいのかっていうメドがまったく立たないってところが，ちょっと困りモノ。



◀スタート地点にある教会の中。ここに生存者を連れて帰ってくるワケだ。教会の中にも実はある秘密が隠されていたりする



◀死にそうなときは，眠って体力回復もできる



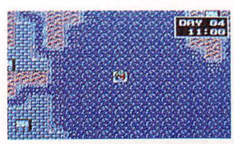
◀連れて帰れるのは1度に1人だけ。つまり何度も教会へもどらなくてはならないワケだ





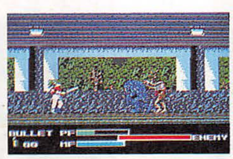


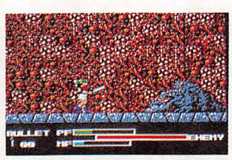
▲いろいろな人と会話をして情報を集めるというのは，この手のゲームのセオリー



◀ボートを手に入れると水の上を移動できる。これを使えばかなりの近道ができたりするが，エンカウントしたとき少しツライ







▲戦闘シーンは，その地形によってちゃんと背景が変わる。敵の種類はかなり多く，複合攻撃を仕掛けてきたりもする



◀仲間の死体を見つけた。生き残っているS－S.W.A.T.の隊員はもういないのだろうか？

最後に…

なかなか燃えてしまったね。うん。写真撮影も兼ねて編集部でこのゲームをやってたら，終わったときには夜の12時。なんとか終電には間にあったけど，日付が変わったばかりの五反田駅はとても寒いと身にしみて感じることができたという，ボクには印象深いゲームになってしまった。

★死霊戦線の問い合わせ先：〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業「マイコンBASICマガジン」係

河野光の ナムコット情報局 ベーマガ支局



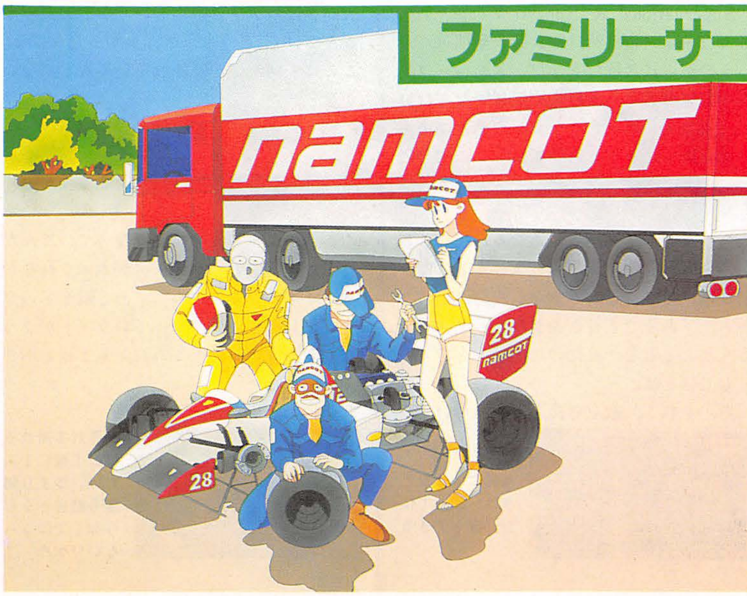
オニは～そと！フクは～うち！　と言ってもちょっと早いような気がしますが，今年もナムコット，河野　光ともどもよろしくお願いいたします。

昨年の暮れは，ファミコン用のソフトを4作（スターウォーズ，ファミリーテニス，カルノフ，ファミスタ87）を発売し，その上ＭＳＸ用『ドラゴンバスター』も発売してしまうという，大変忙しい12月でした。そして，今年もいきなり『ファミリーサーキット』を発売してしまって（本当は12月に発売する予定だった），今年もナムコットは絶好調！

前々月号のナムコット情報局で募集した「あったらいいなぁ，ファミスタこんな企画」にたくさんのおハガキいただき，ありがとうございました。この企画をだしたのは，ＭＳＸなどでファミスタを発売したいという動きがあるからでして，私は今いっしょうけんめいに企画を考えているところなのです。最近野球のソフトが，いろいろなメーカーからたくさん発売されてきたので，そのソフトに負けないものを考えなくてはなりません。ファミスタは「野球ゲームのホームラン王」を目指します！

ベーマガ読者のかたもＭＳＸを持っているユーザーが多いので，これからは，みんなといっしょにＭＳＸを盛りあげていきたいと思っています。

ファミリーサーキットはすごい！



ゲームの中でも人気の高いカーレース・ゲームはたくさんあるけど，この『ファミリーサーキット』はすごい!!　ベーマガ読者ならわかると思うけれど，このプログラム・テクニックのすごさは，さすがナムコと思うはずです。『ゼビウス』『ドルアーガの塔』，そして『リターン・オブ・イシター』など数々のビデオゲームの名作の生みの親，遠藤雅伸氏（現・ゲームスタジオ社長）とナムコットが手を組み制作したものなのです。

はっきり言ってグラフィックは，今のファミコン・ゲームと比べて多彩ではないけれど，そのゲーム性，操作性，トータル・バランスなど，今までにないすばらしさがあります。最近グラフィックだけに重点をおいて，実際プレイしてみるとつまらないゲームが多い（？）中で，これはゲームのおもしろさを追求した作品だと思います。実際のレースの迫力がそのまま注入され，Ｆ１シミュレーションの域に達したソフトと言えます。

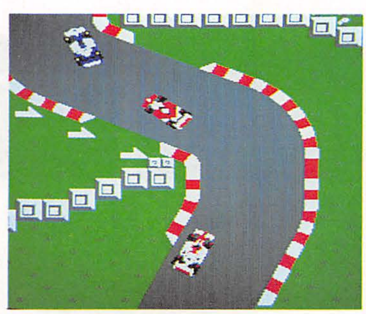
で，どこがスゴイかというと，マシンの性能を決めるセッティングが細かくできること。君のテクニックの度合いとコース状況によって，ターボのブースト圧，ギア比，ハンドリング，ブレーキ，タイヤなど６項目があります。

レースは，ノービス，Ｂクラス，Ａクラス，そしてスーパーＡクラス！　最初はＡクラスに挑戦して，優勝したらつぎのクラスへステップＵＰだ。私はＢクラスで待っている（Ｂクラスのコンピュータ車の中のＨコウノという赤いマシンが私のエントリー・カーです）。

スプリントの他，耐久レース，観戦モードなど多彩な内容で 3,900円で好評発売中です。









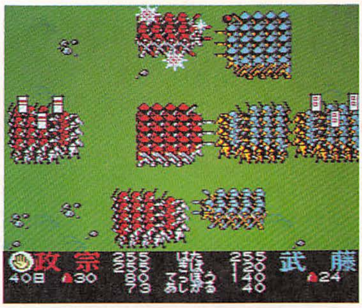
独眼竜政宗，出陣!!

ＮＨＫの大河ドラマで有名な伊達政宗「独眼竜政宗」が，ナムコットよりファミコン用シミュレーション・ウォーゲームとして新登場!! 時代はＲＰＧからシミュレーションへと移行しつつある中，早々とナムコットが挑戦しました。発売は３月ごろの予定です。

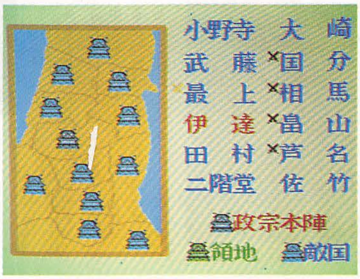
ゲーム内容は，伊達政宗をプレイヤーが演じ，奥羽統一を目指す本格的シミュレーション・ゲームです。国力を充実させ，軍備を整え，他国を征服していきます。米や武器の相場の変動，個性豊かな敵国の武将，そして地震や台風，雨アラシなど自然災害の要素も組み込まれています。

一国一城の主となり，歴史の中に身をおき，君の力で激動の戦国時代を制圧しよう。くわしくは次号で!!











妖怪道中記，PCエンジンで始動!!

ＮＥＣのＰＣエンジン用ソフト『妖怪道中記』がいよいよ発売されます。あっと驚く地獄世界!! ゲーム・センターでおなじみの『妖怪道中記』が，ほとんど同じグラフィック，ゲーム内容でＰＣエンジンで動いてしまった!! 地獄の入口，苦行の道，幽界，裁きの谷，輪回界。そしてエンディングは，天界，人間界，畜生界，餓鬼界，地獄界とマルチ・エンディング。サイコロ道場，龍宮城（ここの乙姫様の舞はＰＣオリジナル）と多彩な場面。ＰＣエンジンのハードの限界を引きだした作品です。

ファミコン，ＭＳＸ，そしてＰＣエンジンと，ナムコの遊びの世界は限りありません。これもくわしくは次号で!!









『ドラスピ』『源平』制作快調!!

Hello.! 1988年，今年はX68000の年になりそうな気がする――初日の出を見ながら，ふとそんな思いにかられた幸運私真矢です。

さて，今月もまずは，電波開発室の『ドラゴンスピリット』『源平討魔伝』の開発続報からお届けしましょう。

はじめに『ドラスピ』ですが，スクロール画面内をいよいよドラゴンが動きはじめました。一首→二首→三首と変わっていくアニメ処理も，それはもうカンペキ♥ ビデオゲーム版を横にならべて，移動スピードもまったく同じになるようにと調整が進められています。

ご存知のみなさんもいるかとは思いますが，ビデオゲーム版の『ドラスピ』には，新旧二つのバージョンがあるんですよね。新バージョンですと，ドラゴンの移動スピードが速くなり，面セレクトができるようになっています。

X68000版『ドラスピ』には，この新旧両バージョンが入るとのこと。やってくれるじゃありませんか！

おつぎは『源平』のほうですが，こちらも快調にプログラミングが進んでいるようで，面データ(もちろん，3重スクロール)とキャラクターも，ビデオゲーム版と同等の完成度に仕上がっています。あとはアルゴリズムその他の問題なのですが，ベーマガ編集部には手塚一郎先生やEXCHANGER先生といった一流のテスト・プレイヤーがそろっていますので，きっとものすごいデキになってくれることでしょう。期待してますよ，ボクは！

そして，もうひとつみなさんにビッグ・ニュースを伝えなければなりません。なんと，『ドラスピ』『源平』ともに，音楽はすべてできあがっているのです！ 一体だれが作ったのかということになりますが，これは〝電波開発室第3の男〟とだけ言っておきましょう。

オールマシン語で作られたこのミュージック・プログラムには，YK－2先生もYu－You先生も正直なところ，ドギモをぬかれたようです。

実際，私もはじめてあの音楽を聞いたときには感動しました。X68000の音源は業務機と同じだとは言え，あそこまでソックリな音がだせるとは……。

いや～，ホントに毎月，この開発進行状況には驚かされることばかりです。パソコン・ゲーム史上最高の完成度の移植版が二つ同時に発売されることは，どうやらまちがいないようですね。

幸運私真矢の大予言

ムムッ，MSX版にしかなかった，あのシューティング・ゲームの続編が，東の空から飛んでくるのが見える。アップダウン，アップダウン。…。



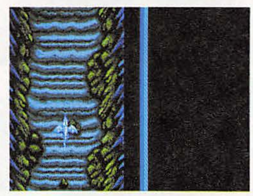
◀どーです、この画面！ もちろん、ドット単位のスムーズ・スクロールだから、文句のつけようがありません。文句といっても、Monkじゃないヨ



◀モードその①、縦画面モード。ふだんはまっ暗な8面も、開発中ということもあって、まだ明るかったりする。ドラゴンがちゃんと傾いているのにも注目♥



◀モードその②，横画面モード。横画面とは言え，見える範囲はモード①と同じなので，グラフィックが全体的につぶれた感じになる



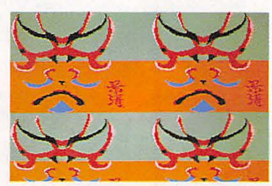
◀モードその③，縮小縦画面モード。ディスプレイは横のままで，モード①と同比率のグラフィックを実現。ただし，ディスプレイの画面の半分ぐらいのサイズになってしまうので，モード①と比べると，ちょっと小さい



◀先月号では紹介しなかった，『源平討魔伝』のタイトル画面。何度も念をおすようだけど，これはビデオゲーム版ではなくて，X68000版の画面デス



◀え～い，エンディングの画面も見せちゃおう！ すでに完成したBGMをバックにこの画面を見ると，まさに本物の味わい。ブラボーッ♥



▲そして，ラストのスタッフ・クレジットのバックの画面がコレ。ウ～ン，見れば見るほど，早くやりたくなってくる（決まってんだろ，そんなこと！）

X68000新着ゲーム

上海

システムソフト(6,500円)

日本中に大ブームを巻き起こした『上海』のX68000版がついに発売になった！ もちろんマウスによるスムーズ操作で，今までのあらゆる『上海』の中で，サイコーのデキに仕上がっている。このペースで，『ティル・ナ・ノーグ』とか，フルカラー版『シーナ』も作ってくれないかな（ワガママな私であった）。



▶フワッと浮きあがる、美しいタイトル画面。感動♥



▶麻雀牌だって、こんなにキレイ。とがっているカドが痛そう

♬ ゲーム・ミュージック新譜試聴室

ゲーム・ミュージックと言えば，いや〜，『ソーサリアン』のＢＧＭには驚かされた。『イース』の音色でも十分にビックリしてたのに，今回はさらにその上をいくスバラシイ音色のかずかず……。ビデオゲーム業界では，最近，サンプリングにたよる傾向にあるようだけど，使いようによっては既存の音源でだって，こんなにスゴイ音がだせるんじゃないだろーか。『ソーサリアン』のレコードが早くでてほしいと願いながら，今月もゲーム・ミュージック試聴室，さっそくいってみよう。

Ｐ．Ｓ．ここに書いた寸評は，あくまでもボク個人の独断と偏見によるものなので，そのつもりで。（山下　章）

♪ セガ体感ゲーム・スペシャル

最近のゲーム・センターで，一番人気を集めていると言っても過言ではない，セガの体感ゲーム・ビッグ４の音楽を完全収録。言わば，ＧＭＯ初のベスト・セレクションとも言える１枚だ。どれもゲーム・ミュージック史に残るような曲ばかりで，収録時間も60分間と，とってもお買い得♥　ボクも『セガ・ゲーム・ミュージックVol. 1〜3』を持っているにもかかわらず，コレを買おうかどうしようか悩んでいるくらいだ。

また，ＧＭＯから２月25日に『コナミック・ゲーム・フリークスVol. 2』が発売されるとのこと。Ａ－ＪＡＸ，コントラ，グラ２，ライフフォースetc. と，コレも楽しみ。ニコルは入ってないのかなあ？

発売元：GMO（アルファレコード）
（☎03－455－1793）
メディア／価格：
CT　ＡＬＣ－28096　2,800円
CD　28ＸＡ－198　2,800円
収録曲：〈アフターバーナー〉Maximum Power〜Final Take Off／Red Out／Super Stripe／After Burner／City 202
〈アウトラン〉MAGICAL SOUND SHOWER／PASSING BREEZE／SPLASH WAVE／LAST WAVE
〈ハングオン〉HANG ON
〈スペースハリアー〉THEME／SQUILLA〜IDA／GODARNI／WIWI JUMBO〜BATTLEFIELD／SYURA／VALDA／STANRAY／LAKE SIDE MEMORY／WINNER'S SONG
※アフターバーナー・オリジナル・スコア，解説書付
発売日：87年12月21日



R-TYPE－アイレム・ゲーム・ミュージック

〆切りまぎわに飛びこんできた，アイレム初のゲーム・ミュージック集。さっそく聞いてみると――ムゥ，コレがＲ－ＴＹＰＥのＢＧＭだったのか。Ｒ－ＴＹＰＥってゲーム自体は何度かやったことがあるんだけど，まわりのゲームの音がうるさくて，ＢＧＭがまったく聞こえなかったんだよね。へー，こんなにたくさんの曲があったとは知らなんだ。

このレコードの中でイチバン感動したのが，あのなつかしの『ムーン・パトロール』を入れてくれたってこと。♪ズンズン，チャーッチャ……ってイントロがミョーに快感♥　発売されたばかりの『Mr. ＨＥＬＩの大冒険』がしっかりと入っているのもウレシイ。

発売元：GMO（アルファレコード）
（☎03-455-1793）
メディア／価格：
LP　ＡＬＲ－22921　2,200円
CT　ＡＬＣ－22921　2,200円
CD　28ＸＡ－199　2,800円
収録曲：R-TYPE（TITLE〜COIN〜BATTLE THEME〜BOSS THEME〜RETURN IN TRIUMPH／MONSTER BEAT〜BATTLE PRESSURE〜THE END OF A WAR／CONTINUE〜BUTSU BUTSU…〜洞窟に潜むモンスター〜SCRUMBLE CROSSROAD／夢の島〜母胎〜LIKE A HERO〜SCORING）／快傑ヤンチャ丸／妖獣伝／ムーン・パトロール（オリジナル＋グレイド・アップ・バージョン）／キックル・キューブル／LODE RUNNER／バンゲリング帝国の逆襲／魔神の復活／帝国からの脱出／Mr. HELIの大冒険（TITLEBACK〜THEME／VOLCANO／BLINK〜BOSS THEME／NAME）



※R-TYPE譜面，解説書付
発売日：88年１月25日

♪ T&E SOFT ゲーム・ミュージック・ライブラリー
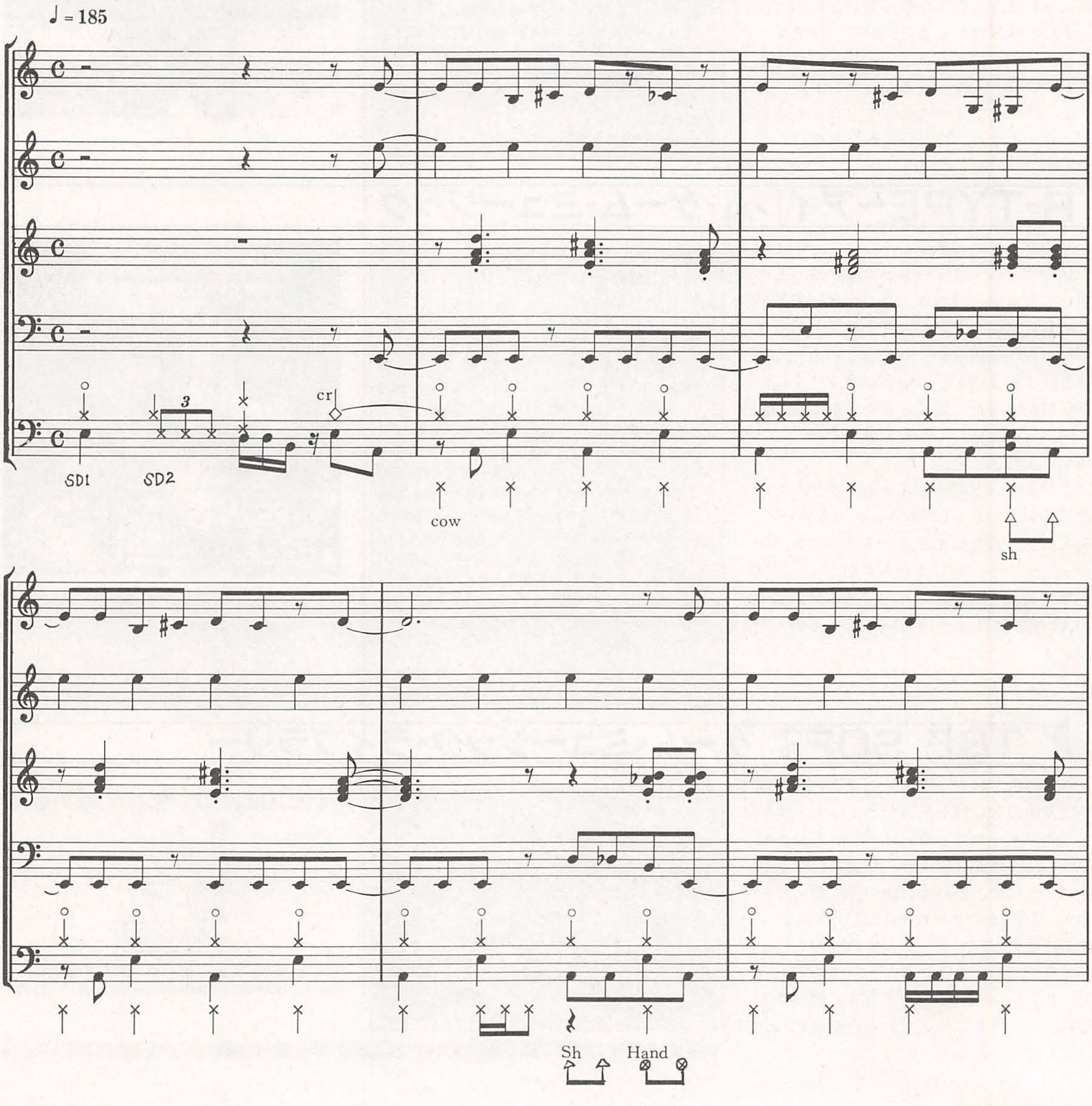
その名のとおり，Ｔ＆Ｅソフトの５年間の代表作のＢＧＭを集めたカセット。すべての曲がオーケストラっぽくアレンジされていて，『スターアーサー伝説』などを聞いたときには，思わず目頭が熱くなってしまう。それほどマニアックにならずに，一般受けを狙ったアレンジが成功したと言えるだろう。ただ，残念ながら，このカセットは非売品。『ハイドライド３』のソフトを買うとオマケについてくる物なので，そのつもりで。
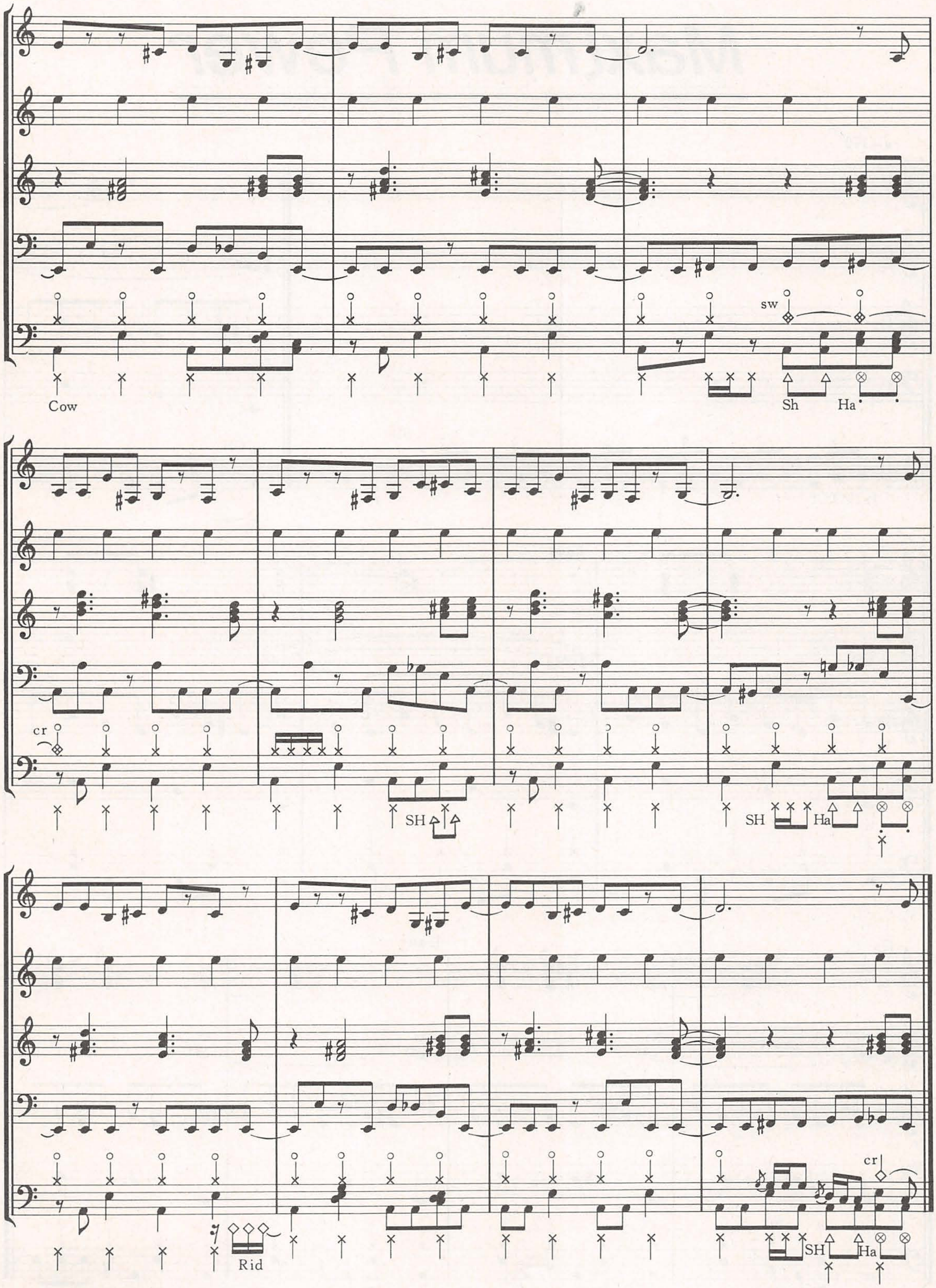
メディア／価格
CT　ＣＭ－0002　非売品
（ゲームソフト『ハイドライド３』の付属品）
収録曲：スターアーサー伝説／ハイドライドI〜ハイドライドII／ディーヴァ（メインテーマ〜ヴリトラの炎〜アスラの血流〜ドゥルガーの記憶〜カリ・ユガの光輝）／スーパーレイドック（テーマミュージック〜ブラックストーミーガンナー〜前線基地〜毘沙門天）／ハイドライド３
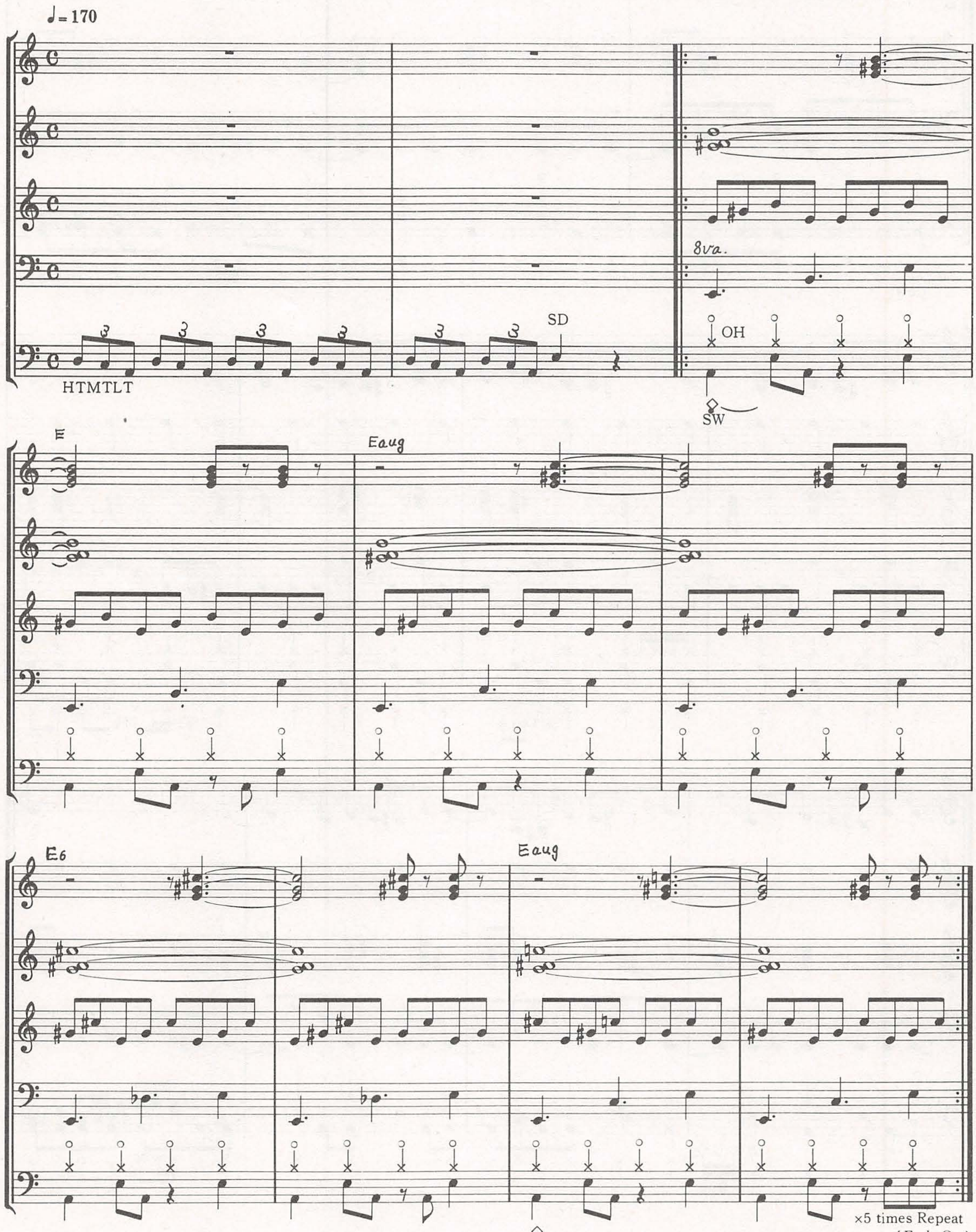


AFTER BURNER

City 202

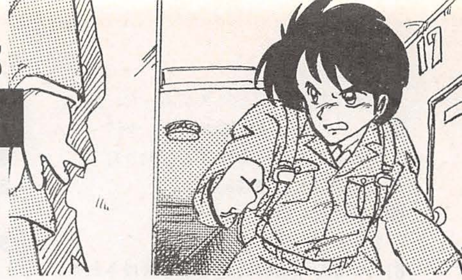



Cow
sw
Sh
Ha
cr
SH
SH
Ha
Rid
SH
cr
Ha

Maximum Power



©手塚一郎



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

HELP!(ヘルプ) TOWN(タウン)

by 但馬好城

STORY

ある都市Aのどこかに時限爆弾がしかけられたという情報を得た警察関連の秘密結社「組織X」では，この爆弾を処理するよう君に命令を下した。

組織Xの諜報（ちょうほう）部員の必至の探索で，爆弾をしかけたのはラルゴという謎のシンジケートであり，都市内に林立するビルうちの一つにしかけられていることはわかったのだが，それ以外の情報はまったくなかった。

命令を受けた君は急いでA市に向かった。A市に着いたとき，君はピストルを忘れたことに気がついた。物語はここからはじまる。

遊びかた

1～210まで行番号があります。それぞれ今あなたのようすが書いてあります。なかには二つ三つ，今考えられる行動が書いてあるものもあります。それはあなた自身の考えで選び「➡」へ行きます。それをくりかえしてTHE　ENDまで行けばクリアです。

なお，スタート時にはプレイヤーは道具等を一つも持っていません。プレイしながら手に入れてください。

1　ここは駅の前だ。駅の中に入る➡25　見る➡46　捜査をはじめる➡56

2　足をくじき動けなくなった。
ゲーム・オーバー

3　やつらには当たらなかったが近くに積んであったドラム缶に当たりくずれてきた。➡29

4　どうしますか？　奥へ行く➡166
もどる➡174

5　別にあやしいことはない…　ドカッ！
➡70

6　君はまずゴルフ場へ行く。➡73

7　やっぱり動けない！　➡42

8　1人に回りこまれてしまった。➡102

9　海に落ちてしまいました。
ゲーム・オーバー

10　着地成功！　しかし…。➡193

11　行って見るとなんと組織Xの仲間だった。➡37

12　上にでました。どうする？　降りる➡2
ピストルを撃つ➡162
ナイフを投げる➡186

13　どうやって戦いますか？
なぐり合い➡48　ピストルを使う➡24

14　君は音がする部屋のドアの前にいる。
➡160

15　その間もなく車にひかれました。
ゲーム・オーバー

16　お，別れ道だ。　左へ➡97　右へ➡194

17　海沿いに太い道と細い道があります。どちらを通りますか。
太い道➡31　細い道➡87

18　部屋に入り，カギをかけた。➡132

19　よけたほうへ来ます。どうやらわざと君をひく気だ。見る➡40　ジャンプ➡9

20　君にたくさんのピストルが向けられている。万年筆を持っているか？
はい➡210　いいえ➡89

21　「おまえらの目的は何だ」「フンおまえには関係ねえ」と言って向かってきます。
戦う➡13　逃げる➡39

22　車が止まりました。中から男が何人かでてきます。➡69

23　パンチがきかない。大男は麻薬で狂っているようだ。こうなったら部屋へダッシュだ！運にまかせてどちらかを選べ！
➡75　または➡84

24　相手が先に撃ってきます。
よける➡9　ふせる➡101
ジャンプ➡54

25　駅の中だ，放送がかかっているぞ！
聞く➡34　外にでる➡1
となりに行く➡60　ホームに行く➡76

26　なんとか入口にもどります。➡73

27　うまくねらえない。相手もピストルを撃ってくる。➡42

28　先に進んでいくと，交番を見つけました。見る➡168　進む➡161

29　ドラム缶がやつらをつぶしてくれた。
➡72

30　入りました。ガチャッ！　➡50

31　前から車が来ます。
無視➡62　よける➡19

32　爆弾のしかけられているビルはゴルフ場を越えたビル街にある。➡6

33　「さっきはよくも…」またやつらがやってきた。➡42

34　どうやら君を呼びだしているようだ。
放送に従う➡52　外にでる➡1

35　とっ，止まった！しかし，さっきの大男がドアをつきやぶってでてきた！
戦う➡129　窓から飛び降りる➡105

36　ドアがありますが，カギがかかっています。カギ穴を捜す➡111　ドアに体当たり➡118　ドアをける➡2　倉庫にあるものをドアに投げる➡136

37　外にでた。「忘れ物だぞ」と彼はピストルを渡してくれた。➡66

38　2人のナイフをはねとばしましたがバランスがくずれ，屋上から落ちそうだ。
➡172

39　「おっと逃がしはしないぜ」取り囲まれました。戦うしかありません。➡13

40　ドラム缶があります。ドラム缶の上に乗る➡15　ドラム缶をころがす➡22

41　「なぜ爆弾をしかけたんだ！」「これは組織Xへの挑戦さ，ゴホッ」➡91

42　ピストルで撃たれてしまった！
ゲーム・オーバー

43　「ふざけんな」君は海につき落とされた！
ゲーム・オーバー

44　1人の腹に当たった。みんな逃げていったぞ。➡169

45　見つかってピストルで撃たれた！
ゲーム・オーバー

46　あやしそうなやつがウロチョロしている。気を付けよう。➡1

47　君はカナヅチだった！
ゲーム・オーバー

48　なんとか戦えるぞ。1人倒した…。
ドカッ！　➡70

49　気がついてみるとここはどこかの倉庫の中だ。➡100

50　しまった，閉じ込められた。➡100

51　しまった，ラルゴの手下がたくさんやって来た！　➡119

52　もしかするとワナかもしれないぞ？
それでも行く➡11　外にでる➡1

53　いいことを聞きました。爆弾のしかけ場所です。➡140

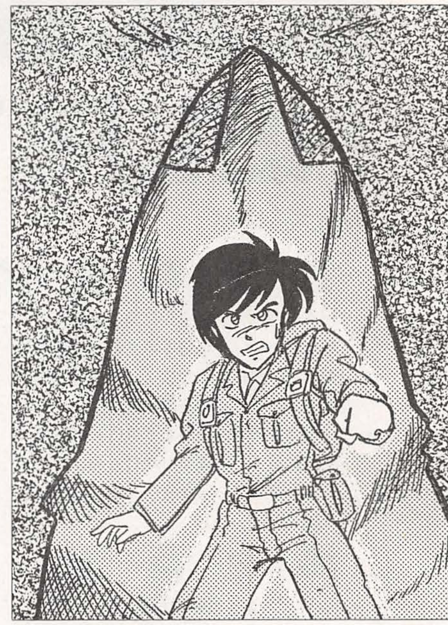
54　バキュン！足に弾丸が当たった。動けない。なんとか逃げる➡7　ピストルを撃つ➡27　持っていれば100円を投げる➡3

55　「君1人だが，がんばってくれ」所長が言いました。君はなぜか万年筆をもらいました。➡121

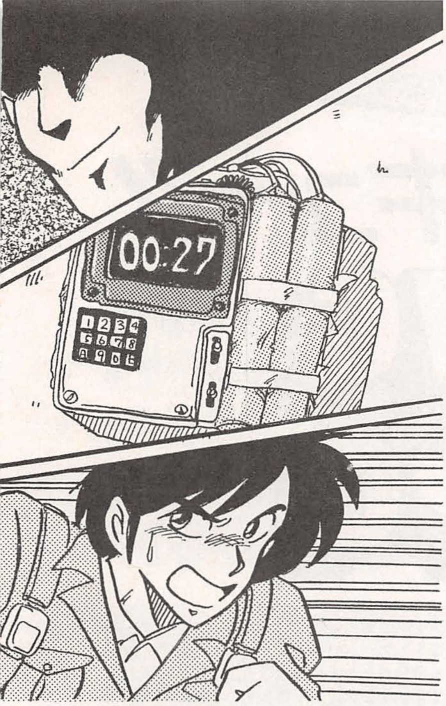
56　どこへ行きますか？　港➡17　町➡112

57　あーたーれー。運にまかせてどちらかを選べ！　➡197　または➡44

58 近くに電話ボックスがあった。➡82
59 「ふーん，平和組織の人か。何やってんだ？」どうやら警察はまだ動きだしていないようだ。➡168
60 待ち合い室だ。
見る➡80 外にでる➡25
61 いきなり実弾に当たって暗殺された！
ゲーム・オーバー
62 車にひかれました。ゲーム・オーバー
63 ジャゴーン！ タイム・リミットだ！
爆弾が爆発した。君は任務をはたせなかった。ゲーム・オーバー
64 1人の肩を撃ちました。おどろいてやつらは逃げていきます。➡93
65 拾いました。➡4
66 彼は帰っていった。君は捜査をはじめる。➡58
67 「なんだ，きさまは！」➡89
68 木箱がある。 木箱のうしろにかくれる➡171 上に登っていく➡122
69 「オレ達の計画をジャマするな」どうやらラルゴの手下のようです。
戦う➡13 逃げる➡42
話す➡21 100円をあげる➡43
70 君はだれかに後ろからなぐられて気絶してたらしい。➡49
71 「君は何者かね」といっています。
どこかへ行く➡179 身分を言う➡59
72 足を撃たれて自由に動けない。さあ，これからどうする？ だれかを捜す➡33
見る➡58
73 ここはゴルフ場だ。道が二つある。
右➡117 左➡137
74 君がマシンガンをかまえるとラルゴの手下達は逃げていきました。➡180
75 うわ！ つかまった。➡81
76 切符を持ってないのでつかまった。
ゲーム・オーバー
77 どうやって？
す手➡38 ピストル➡176
78 さっきのやつらが帰ってきていきなりつっかかってきます。➡9
79 一瞬，大男はひるんだ。そのすきに部屋までダッシュだ！ ➡18
80 おっ，100円が落ちている。拾っておこう。外にでる➡25 窓のほうに行く➡5
81 君は大男に窓からつき落とされそうになっている。全力をふりきる➡142
持っていれば100円を投げる➡184
82 電話をして仲間を呼んだ。自分は助かったが任務ははたせなかった。別の人にやってもらうしかない。ゲーム・オーバー
83 だめだ！ 時間がない。➡63
84 だめだ！ 逃げきれなかった。
ゲーム・オーバー
85 ラルゴのやつらがまちぶせていたんだ！
5，6人入ってくる。➡104
86 道に迷うばかりだ。さっきのやつはうそつきだったんだ！ コンパスを持っている➡26 持っていない➡204
87 細い道へ入っていきます。ドカッ！
➡70
88 カチコチカチコチ…。➡201
89 ピストルで撃たれた！残念！
ゲーム・オーバー
90 とつぜんつまづいて手をだした。その手が照明のスイッチに当たり中は明るくなった。➡36
91 なんということだ！ならばなおさら任務をはたさなければならない。➡32
92 重そうな荷物を持ったおばあさんがいる。無視➡112 荷物を持ってあげる➡158
93 倉庫があります。入る➡30 無視➡78
94 見つからない！やつらが入ってきた。
➡42
95 おっ，出口が見えてきた。➡165
96 大工道具箱がありました。何を使う？
きり➡126 ハンマー➡113
ドライバー➡120
97 なんとかまいたぞ。ここはどこだ？
➡112
98 どうしますか？ もう1人を追う➡51
倒したやつをしめあげる➡41
99 いきなり爆発し，まきこまれた。
ゲーム・オーバー
100 どうする？ 見る➡116 歩く➡90
ジャンプ➡159
101 相手のピストルをかわしました。反撃だ！➡64
102 どうしますか？逃げる➡8 戦う➡77
103 ピストルを撃ってきました。弾丸は袋の一つに当たりました。➡139
104 どうする？
見る➡68 外へ逃げる➡45
105 ガチャン。運にまかせてどちらかを選べ。
➡10 もしくは ➡163
106 でたとたんいきなりピストルでハチの巣にされた！外でラルゴのやつらが待っていたんだ。 ゲーム・オーバー
107 「君が平和組織の人か，この危機においてまだ警察では活動していない」➡55
108 ピストルを撃ってきました。ドラム缶の中のオイルに引火して大爆発が起こった。 ゲーム・オーバー
109 やった。1人を倒し，もう1人は逃げていった。➡98
110 それ！ 逃げろ～！ ➡16
111 ありましたが鍵がありません。他の方法を考えよう。➡96
112 にぎやかな町に来た。
もどる➡56 見る➡92 進む➡148
113 ハンマーでたたくとドアがよけい曲がってまったく動かなくなった。
ゲーム・オーバー
114 ゴルフをしている人がいます。
道をたずねる➡189 進む➡61
115 上にあがるハシゴがあった。
見る➡156 あがる➡190
116 暗くてよくわかりませんが何かが入った袋がたくさん積んであるようです。➡100



117 いきなりゴルフボールが飛んできて君の頭に当たり失神!! ゲーム・オーバー
118 なんとかドアが通れるようになった。
外にでる➡106 ドアをける➡151
119 君は多勢の手下に八つざきにされた。
ゲーム・オーバー
120 ドライバーでドアのちょうつがいをはずしドアをはずした。➡151
121 一度往来にもどります。➡207
122 天じょうの鉄骨の上に逃げ込みました。
とび降りる➡2 見る➡149
123 何か話しています。「Sビルにしかけた爆弾は…」➡53
124 キーがないから動かせない。
キーを捜す➡167 でる➡42
125 反応がない…。 もっとさけぶ➡185
ナイフを投げる➡153
126 きりを持ってドアへ行こうとしたとたん足に落として大ケガをしてしまった。
ゲーム・オーバー
127 どんどん追ってくるぞ。道が二つにわかれている。 左➡194 右➡188
128 「そこにいたか！」ワイヤーをピストルで撃たれて切られてしまいました。➡143
129 力がかなわない。ここまできたのに。
ゲーム・オーバー
130 1人倒しましたが，見つかってしまい落とされてしまいました。➡143
131 ドラム缶と何かが入っている袋があります。ドラム缶のほうへ逃げる➡108 袋のほうへ逃げる➡103 戦う➡89
132 爆弾を発見！ 止めかたがわからない。
導線を切る➡170 ピストルで撃つ➡99
133 よけいに物が落ちてきてまったく動けなくなった！ゲーム・オーバー
134 いきなり下水道に落ちてしまった！
ゲーム・オーバー
135 「だれだ君は！」ガードマンにつれださ



れました。➡157

136 無茶をしたからドアが曲がってより開きにくくなってしまった。
ドアをける➡2　何かを捜す➡96

137 出口がわからない。どうする？
見る➡114　もどる➡73　進む➡61

138 ウオー！　運にまかせてどちらかを選べ！➡109　もしくは➡181

139 なんと袋の中からマシンガンがでてきました！　➡74

140 2人が君に気がつきました「今の話を聞いたな！」➡150

141 上に自動車が停まっていてでられない！
ピストルで撃つ➡99　さけぶ➡125

142 だめだ！かなわず落とされた！
ゲーム・オーバー

143 どうする？　見る➡131　戦う➡89

144 なんとラルゴのやつらが待っていた！
下に降りる➡134　逃げる➡177

145 なんかこのビルはあやしい。
でる➡157　なにかを捜す➡200

146 降りてみると道が二つにわかれている。
右➡115　左➡134

147 どうやって？　なぐる➡23　ピストルを撃つ➡ 208　ナイフを投げる➡79

148 前と横に道がわかれている。
前➡175　横➡161

149 近くにワイヤーがあります。ワイヤーで降りる➡128　ピストルで撃つ➡130

150 「死んでもらうぞ」しかし，2人はナイフしか持ってないようです。➡102

151 ドアが倒れた。そのとたん弾丸が飛んできたので，さっと横にかくれた。➡85

152 きっ，切れない～！　➡83

153 失敗して自分にささった！
ゲーム・オーバー

154 警察署で君は署長に会いました。➡107

155 思わぬ反撃！　2人を押しのけた。
ピストルを撃つ➡178　なぐりかかる➡138

156 ナイフが落ちている。拾っておく。➡190

157 いくつかビルがあります。どれにしますか？　Tビル➡145　Bビル➡135
Sビル➡187　Pビル➡191　進む➡61

158 「ありがとうよ」グサッ！　➡182

159 倉庫のものが落ちてきて動きにくくなるが，なんとか動く➡133　もぐりこむ➡173

160 カチコチカチコチ…きっと時限爆弾だ！
入る➡195　ようすを見る➡63

161 いきなりダンプカーがきてはねとばされた。ゲーム・オーバー

162 1発撃った！やつらは一瞬ひるんだぞ!!
また撃つ➡57　ダッシュ➡110

163 着地失敗！足を折ってしまった！
ゲーム・オーバー

164 乗りました。どうする？
動かす➡124　でる➡89　見る➡183

165 ここをでて君はビル街にでた。➡198

166 「関係ない人は来ないでください」と係員に怒られた。➡4

167 見つからない！どうする？
逃げる➡199　まだ捜す➡94

168 壁には，この市の地図があり，中にはおまわりさんがいます。どこかに行く➡207　おまわりさんに話す➡71

169 ひと安心だ。小さな箱を落としていったぞ。　拾う➡88　無視➡28

170 3色，3本あるぞ。どれを切る？
赤➡206　黄➡152　黒➡35

171 しまった！つまづいて見つかった。➡45

172 2人が君をつき落とそうとしています。応戦しよう！　頭つき➡155　キック➡202

173 倉庫のゆかに地下トンネルらしきもの発見!!　入る➡146　動きまわる➡133

174 ここは飛行場の入口です。どうしますか？屋上へ行く➡205　ロビーに行く➡196

175 港にでました。➡17

176 1人を倒しましたがもう1人に背中をグサリ！　ゲーム・オーバー

177 どうしますか？　海に飛び込む➡47
何かを捜す➡192　走る➡188

178 1人の足を撃ち倒した！もう1人は逃げていった。➡98

179 「ちょっと待ちたまえ」そうこう言ってる間に時間が過ぎます…。➡63

180 外にでました。➡28

181 だめだ！負けてしまった。
ゲーム・オーバー

182 「ハッハッハ，ワナにかかったな」なんとラルゴの手下が化けていたのだ。君はナイフをさされた！ゲーム・オーバー

183 取り囲まれてしまった。➡164

184 コインを目に当てた。やつはひるんでいる。部屋に入る➡18　とどめをさす➡83

185 車はどこかへ行きました。でてみると…。➡144

186 ピストルでナイフをはじかれた。➡89

187 む，だれもいない！何か音がするぞ。
そこへ近づく➡14　でる➡157

188 追ってくるぞ。どうする？
走る➡127　海にとび込む➡47

189 「まっすぐいって左に曲がりなさい」君は進みます。➡203

190 外にでます。そこにはフタがあるので開けてみます。➡141

191 多くの人がいる。ここは別になんでもなさそうだ。調べる➡135　でる➡157

192 やつらの乗っていた自動車がある。
自動車に乗る➡164　ける➡99　走る➡127

193 目の前にはラルゴのボスと手下が多勢待っていたのだ。「よくも我々の計画を」➡20

194 残念！　行き止まりだ
ゲーム・オーバー

195 入ろうとしたとたん，大男が飛びだしてきた！　戦う➡147　逃げる➡63

196 ここはロビーです。あやしいやつらがいます。ふせる➡209　逃げる➡174

197 しまった！弾切れだ！➡89

198 どうしますか？
ビルのどれかに入る➡157　進む➡161

199 サンルーフがあります。ジャンプ➡99
上から逃げる➡12　ドアから逃げる➡84

200 ガチャン！しまった閉じ込められた。
➡63

201 ドカーン！それは爆弾だった！
ゲーム・オーバー

202 1人が足をおさえていてできません。
君は屋上から突き落とされた。
ゲーム・オーバー

203 わかれ道です。左➡86　右➡95

204 もうだめだ～。➡63

205 2人の男がいます。ラルゴの手下のようです。　話す➡67　ようすを見る➡123

206 切っても何も起こらない！➡99

207 どこへ行きますか？　警察署➡154
飛行場➡174　ゴルフ場➡73

208 ピストルがきかない！こいつはどうやら麻薬で操られているようだ。➡81

209 コンパスが落ちている。
拾う➡65　無視➡4

210 そのときだ！　ボスのピストルがはじかれた。空だ！無線万年筆を追ってヘリコプターで仲間が助けに来てくれたんだ！警察もやってきた。君は助かったんだ!!

THE END

●投稿まってまーす

本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。

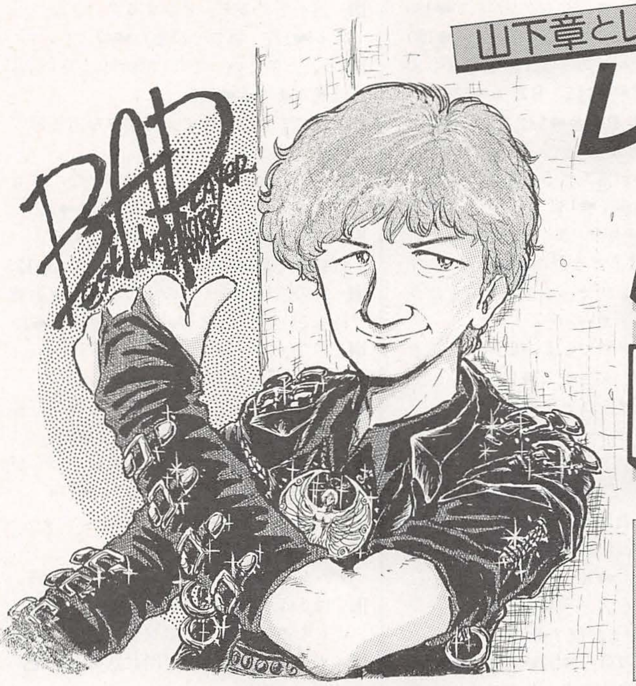
内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部 マイコンBASICマガジン編集部　SUPERsoft コーナー「ペーパー・アドベンチャー」係

山下章とレスキュー隊①

レスキュー!!



AVG & RPG

アドベンチャー
ゲーム
アンド
ロールプレイング
ゲーム

このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下　章先生がこたえてくれます。
本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

今月のお答え番

レスキュー隊No. 1　この紋どころが目に入らぬか清水（清水　毅）
No. 4　31本じゃないよ引本だよ（引本高征）
No. 4’　引本を影から救う2人組（コロマサ&KERA）
No. 6　愛称は南Lemon（南　泰人）

いや～，なんだかわからないけど，今月（＝87年12月：トーゼンのことながら，この原稿は去年に書いているのだ）は，忙しかった。年末進行でベーマガの〆切りは早いわ，『パソコンサンデー』の収録は3回もあるわ，ハイテック増刊号「ワルキューレ本」と第4号「永久パターン本」の最終仕上げはあるわ，名古屋イベントはあるわ，さらには×××の△△△はあるわで（まだ秘密♡），もー，タイヘン！

まさに師走（しわす）という表現がピッタリのひと月だったような気がするなあ。そんなこんなで，忙しいうちにまわってきたこのレス・アベの原稿，今月も気合いを入れていくゾ！

AVG編

Q こんにちは，山下先生。ボクは今，X1版の『マデリーン』をプレイしているのですが，モラビア城の塔の場面で何をしたらいいのかわかりません。ベーマガ87年4月号のチャレンジ！アドベンチャー・ゲームには，「ここでいろいろなことをしていると巻物が手に入る」と書いてありますが，ボクにはそれらを見つけることができません。どうしたら見つけられるのでしょうか？　持ち物は，水筒，オノ，ロープ，鍵，革袋，肉，紙，肖像画，日記，指輪，卵です。

［京都府船井郡・佐々木　稔？才］

A ハーイ，1か月のごぶさた！ロッキー引本です。つい最近，やっと期末テストが終わったんです。でも，結果はサンザン。というのも，オレはバカなことに，あるゲームのレポートを書いていたからなんですねー。でも，その努力が認められて，今月のチャレンジ！RPGを書かせてもらえることになったってわけなんです。

まあ～，この話は置いといて，本題に入りましょう。

佐々木クン，キミは，ある重大なミスを犯しているゾ！　AVGによくあるイジワルなトリック〝取ったらいけない物〟を取ってしまっているのだ。まあ，ズルイと言ったらそれまでなんだけど，×××は巣から取られないようにしよう。

でも，このシーンのトリックはそれだけじゃない。「枯れ木に花を咲かせましょう」って具合いに，革袋の中に入っている物をまいちゃえばいいんだ。そして，1回階段を下に降りてから，もう一度のぼってみると，キミの望みの物がでてくることだろう。本当にこの場面はむずかしいよネ。

（山下：アップルの名作『ウィザード&プリンセス』のラストでも，塔から一度降りて再びのぼると，鳥が飛んでくるというトリックがあった。『マデリーン』が『ウィザード&プリンセス』を意識して作られたということがよくわかるトリックだね。）

Q はじめまして！　ボクは，X1で『リバース』をプレイしています。質問は，右の塔のオオカミ男がでる前のシーンです。右の塔が焼けて，くずれた岩を取ると思うのですが……？持ち物は，ナイフ，ロープです。どうか助けてください。

［静岡県富士宮市・青島啓二14才］

A くっくっくっくっくっ，あまい，あまい。こんなオオカミ男はロッキー様にまかせなさい。私が本当の戦いかたというものを教えてあげよう。

このオオカミ男の皮膚はものスゴくかたくて，とてもじゃないが，ナイフなんかじゃ刺せない。岩のような物でたたけば倒せるかもしれないという青島クンの考えは正しいんだけど，ただの岩じゃダメだ。どちらかの塔をよーく調べてみよう。「ガレキ」というアイテムが，どこかにあるはずだ。そのガレキを使って，あのいまいましいオオカミ男に戦いを挑めばOK。オオカミ男なんて，貧弱，貧弱ゥ！

Q こんにちは！　山下先生。ボクは今，PC-88FHで『ジーザス』をプレイしています。そこで困ったことがありました。「コメット」の中でエリーヌを助けだしたところまではよかったのですが，どうしてもモンスターを隔離することができず，速雄が脱出できません。どうすればいいのですか？　教えてくだせぇ～。ちなみに，エリーヌは「ころな」に帰しましたし，全部の部屋でモンスターを捜しましたが，見つかりませんでした。

［茨城郡・ゴジラッキョ14才］

おー，エリーヌちゃんは，こゝろなに帰したのか。感心，感心!! ロッキーはほめちゃうぞ。じつは，ロッキーの親友のブルースが，『ジーザス』を得意中の得意にしているんだ。まあ，ブルースとは以前は宿敵だったのが，昨日の敵は今日の友ってところかな。この質問に関しては，ブルースにオレの代わりに書いてもらうとしよう。さあ，ブルース，こっちにこいよ。

「URYYYYY！」──おっとちがった，これじゃディオだ。みんな，オレが炎のブルースだ。よろしくな。ところで，ゴジラッキョクンは，○○○○センサーを持っているのかな？　もし持っていないんだったら，1階のある人の部屋に行って，ちゃんと取ってこよう。操作方法を見れば使いかたもわかるはずだし，何よりも電源を入れるのを忘れないように。それさえあれば，各階にあるあの装置を作動させることができる。あとは，その装置が勝手にモンスターを見つけだしてくれるって寸法だ。まぁ，ガンバッてみてくれ。

ロッキーよ，オレをだしてくれてありがとう。オレはこれから，放浪の旅にでる。しかし，オレはきっとまたこのレス・アベにもどってくる。きっとな……！

はじめまして　山下先生！

私ははじめてパソコンでゲームをしてるんです。
"太陽の神殿"です。　PC8801FH
むずかしくて時間がかかりましたがやっと
太陽の鍵を見つけました。But 鍵がとれないんです。小さくなって神殿にはいると鍵が大きすぎてだせないし…。鍵穴に鉄の鍵をさしても神殿がゆれるだけで変化がないように見えます。
どうしたらいいんでしょう　どうかヒントを！
やはりスクロールがしばだに読めないことが（はじめからもしかして読めないとか…）原因でしょうか。アイテムはすべてあります
よろしくお願いします。

by たろちゃん
高2

［奈良県北葛城郡・**たろちゃん17才**］

オッ，これは女の子からの質問だ。ロッキーは，女の子の質問に答えるのは初めてだから，緊張してしまうのだ。カチン，コチン。

さて，質問にお答えすると，ウ～ン，はっきし言って，オシイじゃない！　そこまでくれば，エンディングはもう真近。神殿がゆれたなら，外にでて，あるアイテムを飲めばいいんだ。そうすると，自分がムクムク，バッキンと，小さい体から大きくなれるはず。そうしたら，もう一度，神殿をガサゴソとゆらしてみよう。そのあとは，感動のエンディングだ！

（**山下**：スクロールは，鏡と同じように，泉で洗えば読めるようになる。でも，べつに読まなくても，ゲームは解けるんだ。それよりも，『チャレンジ！AVG&RPG Ⅱ』を読んだほうが，ゲームが解けるって話が……？）

山下先生，はじめまして。今，ボクは，『リバイバー』をやって楽しんでいます。ところが，ひとつ困ったことが起こりました。クリスタルをどうやって取ったらいいんですか？　ロープではムリです。つたを使ってたたいても落ちてきません。どうかお願いします。それと，ジャクローの部屋に入れません。どうか部屋に入る方法を教えてください。ちなみに『リバイバー』は，とてもおもしろいです。まだ買ってないPC-88ユーザー，X1ユーザーのみなさんは，ぜひとも『リバイバー』をやってみましょう。

［滋賀県大津市・**五代裕作？才**］

五代クン，ひさしぶりだな。エッ，ボク？　やだな～，三鷹瞬だよ，もう忘れちゃったのかい（ここで歯が光る）？　音無さん──おっとちがった，響子さんとはうまくやっているかい？　まあ，その話はあとにするとして，あいかわらずそんなところでつまっているようじゃ，いつまでたっても金持ちにはなれないゾ（ナンのこっちゃ？）。

いいか，五代クン。火のクリスタルを手に入れるためには，その真下に行って，ロープに似た何かを湖にむかって使えばいいんだ。そうすると，キミが驚くような何かが起きるはず。

それから，ジャクソーの部屋に入るには，右の壁のつきあたりのほうで，光がもれている場所というのを捜してみよう。これだけ言えば，どうしたらいいのか，わかっただろ？　五代クン，もうちょっと注意深くゲームプレイしないと，いつか響子さんに愛想をつかされるゾ。エンディングまでまだちょっとあるから，がんばって解いてみてくれ。

慎朗は，日本の平和のために『魔界復活』の世界で戦っていた。

慎朗「うっ，でたな，山下住職！　今日こそ倒してやる!!」

山下「ハハハ，倒すだと？　今まで何回そのセリフを聞いてきたことか。」

慎朗「うるさい，いくぞ！　摩訶般若波羅密蜜多心経観自在菩薩行深般若波羅……」

山下「ふっ，般若心経できたか。だが，わしには経文が効かぬっ！」

慎朗「ならば剣で。でりゃーっ！　ウッ，ぜんぜん効かない！」

山下「ならば，キサマにあるのは死のみ!!」

慎朗「ギャーッ!!　クソッ，またやられちまった。清水殿，どうかわしに魔道の中の住職の倒しかたを教えてくだされっ!!」

［富山県魚津市・**寺崎慎朗14才**］

ムムッ，AVGの質問を清水さんにするとは……。ましてや，『魔界復活』なんて……。

『魔界復活』なら私におまかせ！　そう，レスキュー隊No.6の南　泰人とは，私のことだ。

さて，魔道の中の住職が倒せない，ときたな。それもそのはず，住職は普通の人間と妖魔という二つの体を持っているから，2人の持っている剣で攻撃しても，逆に殺されるだけなんだ。かと言って，天角の呪文だけでは，全然効かない。じつは，ここでは，住職を妖魔に変えてしまえばいいんだ。それには，呪文を唱える以外の行動を天角にとらせればOK。住職を妖魔に変えさえすれば，あとは楽勝だ！

RPG編

みなさん，こんにちは。レスキュー隊員No.1の清水　毅です。

いやあ，早いものでボクがこの「RPG編」を書いてから半年が経ちました。今までに書いた原稿にざっと目を通すと，この半年間のことが回想されます。

初めて山下隊長にお会いしたときのこと，夏休みに電波ビルに通いつめたこと，別冊の『Ys』のマップ作り，その他にもいろいろありました。

この経験をステップにこれからも頑張っていきますので，どうぞよろしく。

ところで，「レスキュー隊員の2次募集」のほうですが，続々と届いています。これからでも十分に間にあうので，我こそは……と思う人は，どしどし応募してくださいね！

清水さん，こんにちは。ボクは自慢のパソコンPC-8801FHで『ハイドライド3』をプレイしています。

そこで質問です。「地下の街」への行きかたがわかりません。どうも「墓場」か「次元の扉」あたりに何かありそうな気がするんですけど……。現在，自分は職業が「強者」でレベルは6です。簡単なことですが，ぜひヒントをお願いします。ボクがパソコンを買って初めて挑戦するRPGなので何とか解きたいのです。どうかよろしくお願いします。

［兵庫県宝塚市・**中嶋康博16才**］

まかせなさい！　ハイドライド・シリーズとボクとは切っても切れない縁があるんだ。

というのも，ボクにパソコン・ゲームの興味を持たせてくれたのも，今こうしてレスキュー隊として活動しているのも，すべてがハイドライド・シリーズのおかげ。だから，『ハイドライド3』だって完璧さ。

中嶋君の予想どおり，地下の街へのカギは「墓場」にある。問題はそこでどうするか

ということなんだよね。

よし，初めてRPGに挑戦するという中嶋君のために，ハイドライド・シリーズの謎解きのテクを伝授しよう。

まず一つは，木や石などの物を「下からオス」というもの。これは，ハイドライド・シリーズをやっている人だったら誰もが知ってるテク。ゲームに行き詰まったときに用いると効果的。思わぬ展開が起こったり，とても便利なアイテムが手に入ったりする。

そして，もう一つは「隠し扉」。一見すると壁のように見えるが，体当たりしてみると通れてしまうというもの。これを使うことによって封じられたエリアに入れたり，近道を通ったりすることができるんだよ。

どうか，この二つのテクをマスターして「墓場」の中で地下の街の発見の糸口を見つけて欲しいなぁ。

Q 清水さん，はじめまして。ボクは，PC-88版の『ハイドライド3』をプレイしているんですけど，三つ首のドラゴンが倒せないのです。

装備は，長剣，星飾りのカブト，魔法のヨロイで，レベルは14です。「魔法のお守り」を途中で捨てているのでそれが原因かと思っています。どうか，お願いします。

［京都府・**大槻宗孝14才**］

A コイツは，ナカナカの強者だから，手こずっている人も多いことだろう。

この三つ首のドラゴンを倒すときには，『ドラ・スピ』の9面のボス「ヒュードラ」を思い浮かべると倒しやすい。すなわち，タイミングが勝負となるんだ。

というのは，ダメージを与えられるのが強烈な炎を吐く前に口を開く一瞬だけだから，このタイミングをまちがえると，この炎の前に黒コゲにされることだろう。

一番端のドラゴンの真横にプレイヤーを置いたら，タイミングを見はからってドラゴンの顔の前に飛びだし，すかさず長剣で突き刺す。そして，ドラゴンが炎を吐く前に逃げる。これを何回も繰り返せば，きっと倒せると思うよ。

それから，大槻君が心配している「魔法のお守り」に関する件だけど，これは持っていると，魔法使用時に減るマジック・ポイントの量が半分にになってしまうアイテム。だから，このままプレイしていって平気だよ。安心してね。



［埼玉県南埼玉郡・ぽこ&ぺん？歳］

A とってもきれいなおハガキをどうもありがとう。なになに，『ハイドライド2』が解けない！だいじょぶ，親切ていねいに教えてあげよう――最近どうも，山下隊長のミーハー感覚が，ボクに移ってきた気がするんだけど…ま，いいか。

（山下：ホウ，レスキュー隊に入る前から原田知世の熱狂的ファンだったのは，どこのダレだっけ？）

それじゃ，本題に入ろう。

最後の敵「イビル＝クリスタル」の倒しかただけど，やつには剣による攻撃も魔法による攻撃も一切効果がない。ヤツは，ほとんど完璧に近い強さを持っている。しかし，一つだけ弱点としているものがあるんだ。それは，正義の心。ヤツは，悪に染まったために「正義の心」だけには勝てない。そこで，透明人間になる薬「ミスティックドラッグ」を飲んで，「イビル＝クリスタル」に乗り移ればいい。もちろん，そのときに「フォース」は「JUSTICE（正義の心）」にしておくこと。

『ハイドライド2』を解いたら，『ハイドライド3』にも挑戦してみてね。

Q 清水さん！　どうか教えてください（ちなみに，ボクも清水です）。ボクは，『ウルティマⅣ』をプレイしているのですが，正義の街「ユー」で，ルーンのありかとマントラがわからないのです。「タルフォード」に「監獄へ行ってざんげしろ」と言われて，行ってみたのですが何も起こらないし，「サイレント」に「マントラ」と聞いても「そのことについてはわからない」と冷たく言われるだけなのです。これがわからないために，ボクは聖者になれません。

どうかお助けを!!

［石川県金沢市・**清水国彦13才**］

A 「ルーン」はともかく，「マントラ」はむずかしいかもしれないね。

まず，「ルーン」のほうだけど，「監獄」へ行ったら，そこで「サーチ」をしてごらん。今までの「ルーン」だって「サーチ」をしなければ手に入らなかったでしょ？

それから「マントラ」のほうは，森の中で何やら念仏のようなものを唱えている僧たちがいたと思うんだが，彼らが知っているよ。もっとも，彼らはときどき無視したりするけどね。ちょっと耳をすましてみよう。「ブツブツブツ…………………。」わかったかな？

読者間レスキュー

Q SEGAの1メガ・アドベンチャー『ロレッタの肖像』で，つまっちまいました。絵は発見したし，ロレッタ（＝レティシア）にも会えました。ブランデーもハンカチも持ってますし，部屋に置いてあるパイプ，ロッド，ピストル，ふえ，バイオリン，新聞なども持っています。ロレッタはエバンスの側から離れないし，血のついた片方のクツも持っていけんし，まったくどーしたらいいのでしょうか！　ロンドンMAPのA-4の家もあやしいし……。ひょっとして，中に死体でもあるのでしょーかねー？

［佐賀市・沙那？才］

A 1月号（佐賀市・沙那）の質問
SEGA『ロレックの肖像』の
レスキューをします。

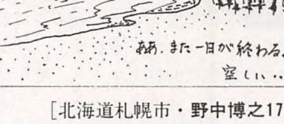
まず、血のついたかたほうのクツは
画面一番下中央付近を"うごかす"すると見つかる。ハンカチとクツを持ったら"とる"で
ロレッタにカーソルをあわせると連れていける
MAPのA－4へはリージェント劇場で歌を聞いて情報を集めラグランド伯爵の話しを
聞いたあとに行くといい。（ピンを忘れずに！）



［埼玉県越谷市・**関根日戸己22才**］

今月の課題は，X1&FMユーザーにしかできない『D-SIDE』だ答えを知っている人は，どしどしレスキューを！

Q 自分は友人とラグランジュL2 PartⅡ
"D-SIDE"をX1ターボであーだこーだ
言いながらやっているのですが，超能力を
使うドローンという奴らが倒せないのです。
まず，ライフルとピストルを手に入れて出陣したのですが，
弾は一発ずつしかなく，3匹もいるドローンを全滅
することはできませんでした。
次に，温度を調節できる部屋にドローンをおびきよせ
凍らせてやろうと思ったのですが，奴らは思いどおり
に部屋に入ってくれないのです。いつもあと一歩でワナ
にはまってくれません。ドアが開いていないからかと
思ってライフルをはさんで開けっ放しにしておいても
ダメなんです。やり方が悪いのか，方法がダメなのか，
それとも何か条件があるのか，・・・。何にせよ，そこから
先に進めません。
AVGの救世主，山下先生。お願いです。我々に
一筋の光を。神よ…。



ああ，また一日が終わる。
空しい….

［北海道札幌市・**野中博之17才**］

本コーナーへの応募は，ハガキに質問事項を書いて編集部の『山下　章のレスキューAVG&RPG』の係りまで送ってください。なお，電話による質問には，いっさい応じられませんのでご了承ください。

読者の広場



【神奈川県横浜市・阪神万歳16才】

山下：ムムッ，ちょっと危険な内容だな，こりゃ。でも，決してT&Eの名誉を傷つけてるわけじゃないので，誤解しないよーに。なにしろT&E＝星矢ということなんだから……。

エッ，なぜこんなアブナいネタを載せるのかって？　そりゃ，不思議が当然，読者の広場ってね。



【東京都江戸川区・はやしやこぶへい16才】

山下：77AVって言えば，CMにあの南野ちゃんを起用しはじめたよね。富士通さんが「南野陽子のときめきハイスクール」ってゲームを作ってくれないかなあ。賞品はもちろん，南野ちゃんとの1日デート。そしたらボクは，どんな不条理なゲームでも必死で解いちゃうんだけど……♡



【三重郡・んけしろ14才】

山下：あいかわらず，んけしろクンは画力点が高い。ネタ自体はたいしたことないんだけど，その勢いとパワーに負けて掲載してしまった。でもさー，ボクやTOMMYの顔をまっぷたつにするのは，やめてくれない，紅の挑戦者ってか(こんなギャグ，だれにもわからないだろう)？



【東京都葛飾区・中山一覚16才】

山下：ジョジョのおもしろさの秘密は，やっぱりキチッと練り込まれたネーム（セリフ）にあるんだと思う。とくに第2部ジョセフ・ジョースター編になって，それが顕著（けんちょ）になってきた。

この〝セリフ先まわりワザ〟ってのは，インパクトが強すぎたかな。



【埼玉県美里町・よしりん15才】

山下：読者の人たちからのご意見によって，「読者の広場・ダジャレ四天王」というのが決定した。よしりん，芦田典良，Dovi'k kyariver，そしてKyouちゃんの4人だ。
この者たちは，ダジャレ王者の座を獲得すべく，日々鍛練に励むべし。



【埼玉県朝霞市・芦田典良14才】

山下：芦田クンの作品は，ダジャレそのものよりも，イラストにこそその真髄があるんだよね。今回のも，ゾンビのようなたろすけに，思わずゲロゲーロ。
そーいえば，PC-エンジン用の「妖怪道中記」は，なかなかキレイにできてるみたい。



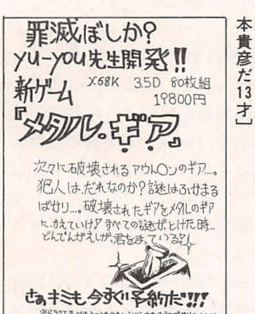
【東京都台東区・Kyou15才】

山下：今月のおKyouちゃんのハガキは，とっても女の子らしい料理ネタ。かわいらしいバブルン&ボブルンとイライラしているタッチャンが，じつに対照的。見城先生なんか，荻の月を食べながら，イラストのバブルンに頬ずりしてたもんね？



【愛知県蒲郡市・杉浦利博?才】

山下：ムゥ，早くも先月号の記事に関するおハガキがきたか。こういうのを見ると，いい記事を書かなくちゃという闘志があらためて湧いてくる。ところでコレは，『リンかけ』の世界大会で，イタリアチームが石松ひとりに苦戦しているときのひとコマだね。



【大分県速見郡・津田さんと結婚したい宮本貴彦だ13才】

山下：よし，まずは「コインランドリー　イク」。つづいて，「アケル　ロッカー」――オッ，折れたギアがあったゾ。つづいて「マツ」。ムムッ，何やらアヤシイ男が現れた。ヨーシ，「トラエル　オトコ」。Yu-You：ひば～っ！



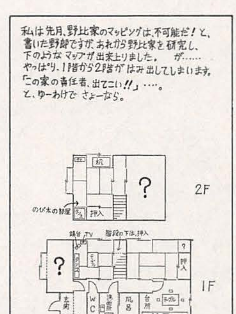
【岩手県和賀郡・パニックモンスター改めバニッシュモンスター16才】

山下：どうも最近，こうした懐しのネタが多いなあ。徳島市のどてちんクンからは，なんと『魔太郎がくる！』を題材にしたハガキが送られてきた。こういうパターンは大歓迎!!だれか，わからないようなネタを送ってきてくれたまえ。



【栃木県宇都宮市・氷山一太17才】

山下：ウ～ン，ミゴトっ！　「うーっす！」と「いーすっ」。これほど単純で，なおかつ奥の深い『イース』ダジャレが，かつてあっただろうか？　長さんの胸にイース・ペンダントを飾ったあたり，泣っかせるねえ，ダジャラーだねえ！



【千葉市・嶺山開花?才】

山下：2か月にわたって読者のみなさんを悩ませてきた〝野比家マッピング〟も，これにて結着。結局は，先月号でオバQの大原家を書いてきた嶺山開花クンが，自らの手で完璧版を作ったってオチだ。来月号の課題は，愛知県名古屋市・EXちゃんのリクエストにより，バカボン家のマッピングだ。お便り，待ってるヨ！

![報] 報告します！12月1日(火)の21：30頃，NHKの『ニュースセンター9時』で，「アメリカの自由輸入で北海道が……」というニュースが流れたときに，なんと『イース』の塔のBGMが流れたのです！　それもPC-88版の音で（知ってました？）。

［大阪府高石市・**村田浩之13才**］

山下：へえ～，そいつは知らなかった。他の人からは，同じく『イース』の塔のテーマが，『プロ野球ニュース』で流れたという報告も届いている。

いよいよゲーム・ミュージックも，一般音楽のジャンルに進出する日がやってきたのか!?

Q 山下　章様，どうかボツにしないで，大事な悩みに答えてください。『イース』のエンディングのスタッフ・クレジット（バックが宇宙のような画面）のあとに，塔などが描かれた茶色っぽい画面がでると聞きましたが，30分くらい待っても，いろいろなキーを押しても，何もでてきません。どうしてなんでしょう？　ボクはどうしても見たいのですが……。

［静岡県清水市・**藤田裕一16才**］

山下：その「塔などが描かれた茶色っぽい画面」というのは，ひょっとして『チャレンジ！AVG&RPGⅢ』の101ページの下にでている写真のことじゃないかな？　じつを言うと，あの画面は，FM-77AV版にだけでてくるものなんだ。さらに，MSX2版では，エンディングのときに『ドラスピ』をホーフツとさせるような画面が何枚かでてくる。つまり，機種によって，エンディングがちがうってわけだね。

ちなみにダルク＝ファクトとの戦闘時のBGM「Final Battle」は，FM-77AV版に入っているものが完全版なんだそうだ。他機種のものは，ちょっとした手ちがいで，イントロしか入らなかったとのこと。

レコードでさえも聞くことができないパーフェクト版「Final Battle」が聞けちゃうなんて，77AVユーザーの幸せ者!!

レスキュー隊隊員第2次募集中!!

先月号にひきつづいて，レスキュー隊の2次募集のお知らせ。もうみなさんご存知のとおり，レスキュー隊というのは，ベーマガ・ライターズの予備軍だ。はじめのうちは，ペーパー・アドベンチャーのチェックやレス・アベの原稿，サンプル・ソフトのプレイなどをやってもらうけど，経験を積んでいけば，No.1の清水クンのようにライターとしてもひとり立ちできる日がやってくる。今回の募集では，即戦力になるような年令の高い人も採用する予定なので，我こそはと思わん人は，どしどし応募してほしい。ベーマガ・ライターズの一員となれるかどうかは，キミの才能&努力しだいなのだ!!

応募規定

①自分が今までに解いたことのあるAVGとRPGの全タイトル名

②400字づめ原稿用紙1～3枚程度で，「今のパソコン・ゲームに思うこと」という題で原稿を書く

③自分の写真

以上，①～③を同封のうえ，住所・氏名・年齢・職業（学校名）・電話番号を明記して，下のあて先まで送ってくれ。

また，No.1の清水クンは，応募の際に『ザナII』全マップと『ハイドライドII』終了認定証9番のコピーを，No.6の南クンは，『ザナII』全楽譜を同封してきて，レスキュー隊に選ばれた。今回でも，そうしたキミたちの努力の成果を同封してくれるのは大歓迎だ。ゲームを解いたときのデータ，マップ……etcと，そこはキミの考えにまかせる。（注：送っていただいたものは返却できませんので，ご容赦ください。）とにかく，真剣にベーマガで原稿を書いてみたいと思ってる人たちの応募を待ってるゾ！

あて先

〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー隊隊員第2次募集」係まで。〆切り：88年1月末日

★『ソーサリアン』のプレイデータも募集してるゾ！

先月号の『ソーサリアン』の記事のところにも書いてあったとおり，ベーマガ編集部では今，日本ファルコムの大作『ソーサリアン』についてのレポートを大々的に募集している。120種類にも及ぶ魔法の作りかたや効力，60種類ある職業の特性，その他ゲームの㊙ワザなど，『ソーサリアン』に関する情報なら何でもOK。もっとも優秀なレポートを送ってきてくれた人には，話題のゲームマシン，PC-エンジンをプレゼントしたうえに，3月発売予定のボクの別冊『チャレンジ！AVG&RPGⅣ』で，そのレポートを誉めたたえちゃおうというビッグな企画だ。賞品は以下のとおり。なお，同じレベルのレポートだった場合は早いほうを優先させるので，そのつもりで。

●最優秀レポート賞……PCエンジン（1名）

●優秀レポート賞……サイン入り『チャレンジ！AVG&RPGⅣ』（5名）

〆切り：88年2月末日

当選発表：88年4月号か5月号誌上および『チャレンジ！AVG&RPGⅣ』誌上

あて先：**〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ソーサリアン㊙情報局」係**

ハイテック増刊「ワルキューレ本」発売開始

全国のワルキューレ&HYPEY-バルバーラ・ファンのみなさん，ホントにおまたせ！ハイテック増刊号『THE STORY OF VALKYRIE』がいよいよ発売になった!! VAL姫が書いただけあって，絵が美しいのはもちろんのこと，ストーリー的にも神話や『ドルアーガの塔』とのからみが入っているから，非常に興味深いものとなっている。この本を欲しいというかたは，以下をよく読んで，どしどし申し込んでね！

▶申し込み方法

①1冊につき500円（本代330円＋送料170円）の無記名の郵便小為替――郵便局の窓口で買える

②6×10cmくらいの白紙に，自分の住所・氏名を記入したもの1枚

①，②を封筒に入れて，

〒146　東京都大田区千鳥郵便局私書箱22号　ハイテック編集部「ワルキューレ本」係に送ってください。

なお，この同人誌はマイコンBASICマガジン編集部とは一切関係ないので，問い合わせなどは往復ハガキで左記へお願いします。



［北海道小樽市・HYPEY-バルバーラ15才］

第16回

山下 章のフリートーク・ボード Free Talk Board

大盛況 名古屋イベント!!

え～，まずはみなさん，あけましておめでとうございます。今年もたくさんのみなさんから年賀状をいただきましたが，時間の都合もあって，どうしても一人一人のかたに返事を書いているわけにはいきませんでしたので，この場を借りて，まとめてお礼を言わせていただきます。心のこもった年賀状，本当にどうもありがとうございました。

と，新年のごあいさつも終わったところで，今月は，昨年の12月5，6日に豊橋&名古屋で行なわれたイベントにまつわる数々のエピソードを書いてみたいと思う。正直な話，2か月連続でイベントネタを書く気はなかったんだけど，名古屋イベントがあまりにも盛況だったために，そーゆーことになってしまったのだ。「この物語がおもしろいかどうかは問題ではない。時代がこの物語を要求しているのだ（ニチ×ツの企画書より）」――では，さっそく本編へ。

12月5日朝9：00――ボクと電波新聞社出版販売部課長の斉藤さん，それに今回のイベントにゲスト出演するYK－2とYu－Youは，東京駅の銀の鈴で待ち合わせをしていた。

9：10――3人は集まったものの，Yu－Youがまだこない。ま，10分ぐらい遅れるのはよくあることだから，もうちょっと待ってみるか。

9：30――さすがにアセッてきたので，Yu－Youの家に電話を入れてみる。しかし，だれもでない。ひょっとしたら，遅れて家をでたのかもしれないな。彼の家から銀の鈴までは30分ぐらいかかるので，もう30分待ってみよう。

10：00――やっぱりYu－Youはこない。ひょっとしたら，コインランドリーで1泊してしまったのだろうか？ それとも，銀の鈴の場所がわからなくて，『イース』で〝銀の鈴〟捜しに行ってしまったのでは……（ンなバカな！）。もうこれ以上は待てないので，Yu－Youを残して，ボクら3人は新幹線で豊橋へ向かった。

12：30――テクノ豊橋に到着。Yu－Youのいない分をどうカバーするか，YK－2と真剣に話し合う。沈んだ気持ちでコンピュータ売場へのエスカレータをのぼりきると，そこにはナント，にこやかに微笑んでいるYu－Youがいた！ 彼の話によると，寝ぼうをしてしまったので，ひとりで豊橋にきてしまったというのだ。まったく，いつもながら旋風を巻き起こしてくれるヤツだぜ！

と，スタートこそ波乱含みだったものの今回のイベントは，じつに大盛況だった。T&E SOFTの内藤さんと，マイクロキャビンのかたに加わっていただいたのもその一因だったのかもしれない。前半の『ハイドライド3』&『セイレーン』必勝法講座では，ボクも知らないような㊙テクがいくつか飛びだして，ちょっぴり得した気分♥ 内藤さんはボク以上にイベント慣れしていて，話をするのがとってもうまい。そうそう，今度のボクの別冊で，『ハイドライド3』の開発手記を書いていただくことになったんだよね。そっちも楽しみ♥

そして，イベントも後半になると，そこからはもうボクらベーマガ・ライターズの独壇場。キーボード演奏や，PC－88＋サウンドボードII&X 68000によるVGM演奏をへて，おなじみの質問コーナーへ。

今回もまたまた，ボクらが予測していないような質問がビシバシ飛びだした。

「YK－2先生は，××××さんと同一人物なんですか？」――「ボクはその頃，仮面ライダーBLACKの撮影で忙しかったので，決してそんなことはありません(?)」(YK－2)

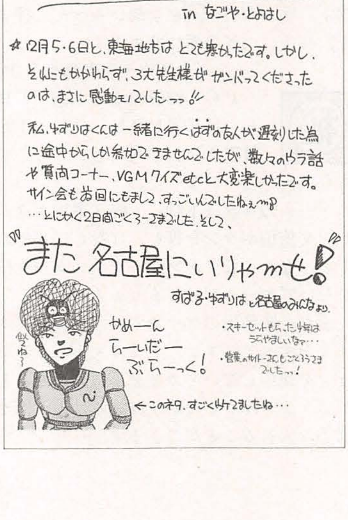
「Yu－You先生は，どうして〝ヒババンゴ〟と呼ばれているのですか？」――「いーじゃないですか，ピンクのゴリラってカワイイもんですよ」(Yu－You)

「山下先生は，今まで何本ぐらいのAVG&RPGを解いているんですか？」――「キミは今まで食べたパンの枚数を覚えているのかい？」（山下）などなど。

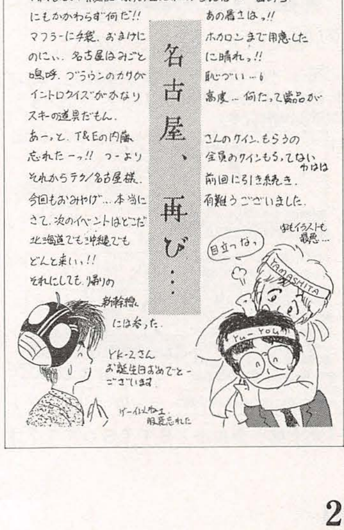
さらに，今回のイベントでもっとも人気を集めたのが，「VGMドレミファ・ドン！」だった。よーするに，ゲーム・ミュージックのイントロをボクらがパソコンかキーボードで演奏して，その曲名を会場のみなさんに答えてもらおうというスペシャル企画だったわけだ。コレの賞品が，なかなかスゴイ。テレホンカード，時計からはじまって28,000円の天体望遠鏡や，超豪華スキーセットまでプレゼントしちゃうという，まさにテクノ名古屋&豊橋さんの太っ腹！（正直言って，スキーセットはボクが欲しかったなあ）。

それだけの豪華商品に見合うように，ボクらもつぎつぎとむずかしい問題をだしていったんだけど，会場にきているみなさんがVGMをヒジョーによく知っているのには，ホントに驚かされた(『ジャイラス』の曲を知ってる人がまさかいるなんて……)。このイントロクイズは，今後のイベントでも恒例にしていきたいと思っているので，VGMをよーく勉強しておいてネ。

とまあ，今月のフリートーク・ボードは，とりとめもないことをダラダラと書いてしまったけど，最後に，2日間のイベントに集まっていただいた500人近くのみなさん，そして主催してくださったOAアプリケーションズ&栄電社テクノ名古屋&テクノ豊橋さん，本当にありがとうございました，マル。



〔愛知県春日井市・すばる・ゆずりは18才〕



〔東京都板橋区・おシル子ともひゃん18才〕

読者が創る……………………

㊙&(意)コーナー

いきなりセガマークIII版『アフターバーナー』のコンティニュー方法!! レバーの上と1，2ボタンを同時に押せばOK（ただし3回のみ)。静岡県熱海市の石黒政幸クン，ありがとう！ 今月も㊙はスゴイぜ!!

㊙ PC－98版(2DD)『うる星やつら』のスペシャル㊙です。

まず，ベーマガ10月号のこのコーナーの㊙大賞になった人の要領で，プログラムを書き込んだディスクを用意します。それをドライブ1に入れて，

LADYR PIYO.LDY↵

と入力すると，ぬぁんと！「テキスト版めぞん一刻」ができてしまうじゃないですか！そのうえ，セーブ機能まであったりします。テンキーで選択してリターン・キーで決定です。

ちなみに，3.5″2DD版では，10月号の大賞技は使えませんでした。

〔熊本市・もろこし点？才〕

㊙ 『ハイドライド3』の㊙です。はじめに自分の名を入れ，職業を選択するとき「戦士」を選びます。ここで自分のパラメータを見ると，だいたいHPが20ぐらいなのですが，職業選択を何回もくり返すと，なんと職業が「怪物」になり，HPが60ぐらいのキャラができます。

〔岡山市・高田釣り具店ヨロシク？才〕

(注)このワザは，「戦士」以外に対しても使えます。



〔東京都小金井市・STTSOFT？才〕

★今月の㊙情報大賞★

『ハイドライド3』キャンプ・セット復活の技！

福島県いわき市・神保永司17才

PC－8801mkIISR用の『ハイドライド3』で，キャンプ・セットを何度でも使えるとっても便利な技を発見しました。

キャンプ・セットは$20万もするのに，1回使っただけでなくなってしまいますよね。ところが，キャンプ・セットを使ったあと，すかさず「その他の機能」で「ゲームエンド」を選んでタイトル画面にします。そして，またはじめると，あら不思議？キャンプ・セットが復活しているではありませんか!!

これを使えば，完全体力回復剤など買う必要もない！ 地下ダンジョンでとても役に立ちますよ。何度でもOK!!

㊙ PC－88VA専用の『神羅万象』の㊙です。

その1：ディスク2をドライブ1に入れて立ちあげると隠しグラフィックが見れます。

その2：隠しグラフィックがでているときに停止キーを押します。するとビープ音が鳴ってカーソルがでてきます。そして，CLS3↵でグラフィックを消し，

LOAD "MOUSEL.BAS"↵

と入力すると，隠しゲームをすることができます。F5でスタートです。このゲームは，マウスを使った簡単なゲームです。

隠しゲームは一つだけでなく，

LOAD"純花．BAS"↵

と入力すると，今度は別の隠しゲームができます。このゲームはテンキーの4と6を使った，なかなかむずかしいゲームです。

〔大阪市・吉木孝明19才〕

㊙ PC－88VA用『神羅万象』で，ゲーム中にいきなりカナ，グラフィック，マ，ナ，ミ，シフト，テンキーの+を全部いっぺんに押すと，勝手につぎの面に進めます。

〔大阪市・河野龍也？才〕

㊙ PC－8801mkIISR版『THE RETURN OF ISHTAR』で㊙（というほどでもない）を見つけました。

ゲームのスタート時に，呪文選択ボタンか呪文使用ボタンを押しっぱなしにしておくと，なんとKIがブルークリスタルを抜かないでゲームがはじまります。

また，業務用のゲームでは，アキンドナイトをすべて倒すか，デュオ・ディメンジョンを使用しないとカギを手に入れることができませんでしたが，88版では1人倒せば手に入れることができます。

〔静岡県浜松市・REALM-WONDER．MOMO16才〕

㊙ PC－8801SR用の『テスタメント』で㊙を二つ発見しました。

第1は，3面で簡単にゴールへ行く方法です。まず，スタートして，ある程度歩きまわり(あまり遠くへ行かない)，デカキャラが出現したらすぐにスタート地点にもどり，三つの入口のようなところの一番左に正面から触れます。すると左のカベの中にトラのようなキャラが出現します。そして，そこを通り抜けた部屋でデカキャラを倒します。すると，もうそこはゴール地点！

第2は，7面でどうしても最初の動く階段までに死んでしまう人には役立つもの。まず，7面でセーブし，スタートしたら左下にあるワープゾーンで「アイドル面」に行きます。そこでいろんなアイテムを取り(コンティニュー人形は絶対に取ること)，7面をロードします。すると，アイテムはほとんどそのままでスタートできます。あ，それから，動く階段はすべて右側を歩くこと。

〔大阪府堺市・高良 輝16才〕

㊙ PC－88SR用『クリムゾン』を5日で解きました。なかなか便利な方法を見つけたので教えましょう。

まず，シグナス・ワープとペガサス・ワープをそろえ，シグナス・ワープを町にセットして冒険にでます。戦闘で死にそうになったらペガサス・ワープをその場でセットして，シグナス・ワープで町へもどります。HP，その他を回復させたら，今度はペガサス・ワープでワープして続きをプレイします。これをくり返すとゲームはポンポン進みますよ。

また，このゲームのエンディングでおもしろいことを見つけました。それは，最後の文字の動きが止まったら，8と2キーを押してみることです。

〔栃木県下都郡・**マイケル豊田15才**〕

秘 X1用の『三国志』で簡単に人口を増殖させる方法を発見しました。

①B DISKを2枚作る。
②1枚目で金をためて，城を建てる。1年たったらSAVEして電源を切る。
③1枚目のDATAをLOADする。そして2枚目のDATAを入れる。

すると，人口は増え，城の大きさもそのぶん大きくなっているが，Hexで見ると建っていないので，また建てて，1年たったらSAVEする。

④1枚目のB DISKで，新たにゲームをはじめ，すぐにSAVEする。
⑤2枚目のDATAをLOADする。そして1枚目のDATAを入れる。
⑥あとは，③のくり返えしです。

これをしていけば，すぐに人口が100万を越えるので，秋に軍資金がたくさん入ります。他の機種や，最近のバージョンでは確認していません。

〔岡山県倉敷市・**中山　学？才**〕

秘 MSX2版の『ウシャス』の㊙です。

その1：その他のカートリッジの効果

＊『ガリウスの迷宮』…最初からコインが100枚ある。
＊『メタルギア』……ダメージが半分になる。
＊『グラディウス2』…コンティニューができるようになる。
＊『F1スピリット』…感情は関係なしに必殺技が使えるようになる。

その2：すりぬけ技

ライオンの象(?)につぶされそうになったとき，ギリギリで，真上におもいっきりジャンプする。タイミングがよければすりぬけられます。

その3：安全地帯

"怒"の面のボスのところで，一番右端または左端にいると，ほぼ100%，下の穴に落ちて死ぬことはありません。

〔神奈川県川崎市・**コナミmk2 14才**〕

秘 MSX2の『ウシャス』の㊙です。感情が[喜]のときだったらウイットであれば，上を押してBボタンを続けて押すとハイジャンプをします。これで高くて登れなかったところも行けるようになります。

クレスの場合は，[喜]のときであれば，地面のないところ（ジャンプしなければ行けないところも）そのまま横に歩けば，ある程度まで進めます。

〔奈良県奈良市・**植田泰樹14才**〕

秘 MSX2の『バブルボブル』の㊙です。

まずシークレット・ルームに入り，ダイヤを取っても取らなくてもいいからSTOPキーを押してから解除すると自動的にシークレット・ルームからぬけてつぎのステージに進みます。

LM!!ステージの色がちがう！そのうえフライドチキンやキノコやカキが緑色になっていて，スーパードランクが不気味になっています。一度おためしあれ。

〔長野県松本市・**人呼んで遊星仮面14才**〕

秘 ぼくは，MSX2の『メタルギア』でお得な技を見つけた。

電気ショックの道を通るときいちいちリモコン・ミサイルでつぶさなくてもいい方法。まず，F1キーでポーズをかけ，セーブまたはロードモードを選び，ESCを押して解除する。すると，なんと，まぁ！ノーダメージで通れるではないか!!

〔大阪府枚方市・**浦崎　学14才**〕

秘 MSX『フェアリーランド・ストーリー』の㊙（バグ？）です。

チェンジ・ポーションを取ったあと死ぬと(ウォームに喰われるのがよい)，なんとつぎにアイテムを取るまでネズミさんの状態を保てます。といっても，体当たりで敵を倒すことはできず，スピードが速くなるだけなのですが……。

この状態で敵に体当たりすると，フェアリーになってシャボン玉になるので，これはバグだと思います。ネズミのままシャボン玉になったら，GA夢もなかなかエライことをしてくれる，とほめてあげたいところなのですが…。

〔埼玉県三郷市・**木村洋行？才**〕

秘 X68000用の『レリクス』を利用した，ちょっとしたテクニック！

まず，システム・ディスクを立ちあげ，Bドライブに『レリクス』を入れると，「ADPCM. DAT」と「SOUND. DAT」というファイルがあるのがわかります。それをシステム・ディスクにファイル・コピーをして，コマンド，Xを立ちあげ，

ED CONFIG. SYS⏎

と入力します。そして，「BELL＝Beep. SYS」と書いてあるところを「ADPCM. DAT」か「SOUND. DAT」に変え，ESC＋Eでセーブします。リセットしてBASICを立ちあげると，ビープ音がレリクスの効果音になります。

〔神奈川県横浜市・**加藤　隆17才**〕

秘 PC－88版『ウイングマン・スペシャル』でミュージック・モードを見つけました。

やりかたは，ドライブ1にディスク2，ドライブ2にディスク1を入れてリセット。あとは画面の指示どおりにすればOKです。曲はつぎの6曲です。

1. WING MAN
2. SUN SET
3. PINCH
4. BIG BOSS
5. AOI
6. LAST WING

リターン・キーでつぎの曲に移ります。

〔神奈川県相模原市・**鈴木　智？才**〕

秘 PC－88版『YAKSA』のミュージック・モードで㊙を発見しました。

まず，マニュアルどおりに「MUSIC MODE」にします。そして，つぎのキーを押すと，それぞれの働きをします。

F1……DISK NO.がスキップする
←………BACK（1曲もどる）
→………FFWD（1曲進む）
スペース…今聞いている曲のはじめにもどる
リターン…スペース・キーの場合と同じ

以上です。また何かあったらレポートしますので，よろしくお願いしまーす。

〔神奈川県相模原市・**鈴木　智？才**〕

意 最近あまり㊟を見かけないので，投稿してみました。

ふっと，私は思ったのですが，往年の名作AVGをプレイしたくても，なかなか手に入りにくいですね。私のような，『サラトマ』を知らずに育った（？）者は(『チャレンジ！AVG&RPG』を見てはじめて知ったといったほうが正しいが…)ぜひとも古典的名作（？）をプレイしてみたいのです。

そこで考えたのですが，リメイク版を発売したらいいのではないかということです。処理速度や描画速度等をグレード・アップして，内容そのものは変えないというものです。中古ソフトよりもよっぽどいいし，私のような新前ユーザーにウケるのではないでしょうか。

〔埼玉県志木市・**丸谷誠司？才**〕

㊙&㊟大募集

この㊙&㊟コーナーは，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。また，㊟はゲームに対する意見やソフトハウスに対する意見なども受けつけます。

いずれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「㊙&㊟コーナー」係

ファンタジー通信

ビバ!ドラゴン

手塚 一郎

歌え　はるかなる時の詩を
歌え　名も知れず消えて行く影達の名を
彼等は常にイーティアと共にある――
イーティアの銀の一族の長なる者の血すじ
人の呼ぶ“銀の兄弟”
その末弟にして最強なる者
戦の風を呼び，血の花を踏みしだき
光と闇，制する者
死神の守護を受けし者よ
闇色の髪，深紫の瞳の若者の
幾多の涙を誰が知ろう
真実の名を誰が知ろう
真の戦士と人はたたえるのみ
優しき瞳を知る者もなく

〔東京都墨田区・百鬼夜行〕

ごあいさつ

こんにちは，ベーマガ編集部のシルバードラゴンこと手塚一郎です。先月から募集しているMRPGモドキ「ガルフェスの洞窟」が，とにかくすごい反響で少々驚いています。ところが，参加方法が守られていない人が数人いました。応募は1人1通です。それからサイコロは6面体（20面ダイスではありません）を使用してください。1人1通が守られていない人は残念ながら失格ですが，サイコロをまちがえてしまった人は赤で大きく「再応募」と書いて送り直してください。しめ切りは1月20日必着と延期します。まだ応募していない人も，このチャンスにどうぞ。

ビバ!ドラゴン

「ファンタジー」っていうと「ドラゴン」を思いだす人も多いと思う。非常に高い知能を持ち，数多くの怪物の頂点といっても過言ではない巨大な爬虫類（はちゅうるい）だ。

小説や映画などで非常に多くの種類のドラゴンが存在するように，また人それぞれがちがったイメージを持っているだろう。神として崇（あが）める人もあれば，混沌（カオス）の象徴として恐れる人もいる。

まぁ，それも無理のないことだ。ドラゴンのイメージの元となった蛇でさえ，その姿，動き，そして脱皮による再生などの魔性を秘めており，同じように崇められ，恐れられてきたのだから……。

さて，そろそろ本題へと移ろう。今月のファン通で紹介するのは「ビバ！ドラゴン」という小説だ（早川文庫FT：320円）。実はこの本，5人の作家による短編集で，それぞれのドラゴンというものに対しての微妙にちがったイメージが味わえるようになっている。収録作品は，全部で六つ。

①王さまの首の不思議な冒険
②ムラサキ・ドラゴン退治
③最後のドラゴン
④竜とカクレンボ
⑤ドラゴンの執念
⑥コンラッドと竜

である。ドラゴンのでてくる小説というと「ヒロイック・ファンタジー」を想像する人も多いと思うけど，これらの作品は，どちらかというと童話に近い。それぞれのストーリーには独自の世界があり，ナンセンスに，ユーモアたっぷりに，そして不気味に展開される。

全6編ある中でも，ボクが好きな話は，ライマン・フランク・ボームの「王さまの首の不思議な冒険」だ。ライマン・フランク・ボーム――そうそう，あの「オズの魔法使い」の作者である。

ストーリーは，おもしろ国に住むムラサキ・ドラゴンを退治するというもの。王さまの畑のチョコレート・キャラメルを食べてしまうムラサキ・ドラゴンは，みんなの嫌われ者だった。ある日のこと，王さまはこのムラサキ・ドラゴンと一戦交えるために，山に登っていくが，逆に首を食いちぎられて戦意を失ってしまう。そう，首がなくなっても王さまは生きているんだ。一見すると平和そうだけど，これって実に不気味だと思わないか？　王さまは，なくなってしまった自分の首の代わりに砂糖菓子で作った首をのせて平気な顔で生活しているんだからね……。うーん，なんていうのかなー。ちょうど，ルイス・キャロル風のおもしろさっていうとピッタリかもしれない。そういったタイプの小説が好きな人には，ぜひとも読んでほしい。

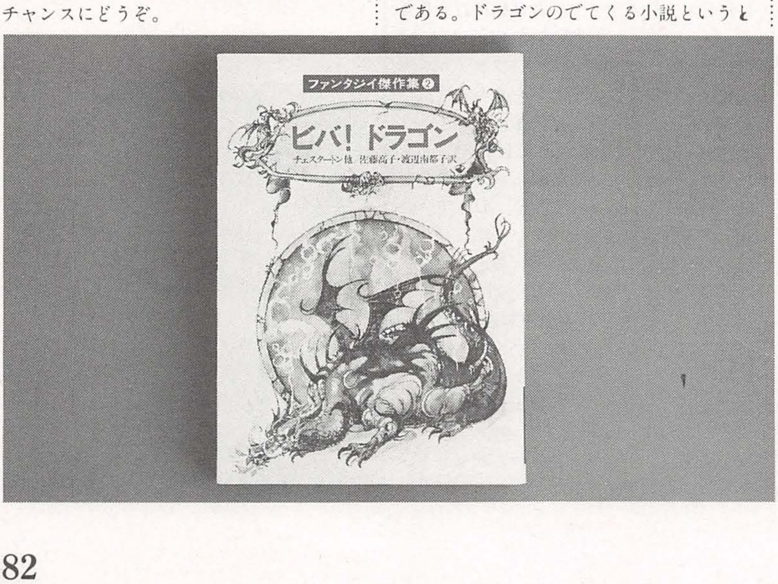
さて，ひさしぶりに来月の予告などを。ファンタジーRPG「トンネルズ・アンド・トロールズ（略してT&T）」が12月19日に発売されたので，来月はそれを特集してみたい。一般の書店でも手軽に買うことができるので，ちょっとしたブームになるかもしれないね。それでは，また来月！

今月の本箱

さてさて，また新コーナーの登場です。ここでは，読者のみなさんの好きな本を紹介していきます。いつまで続くかな？



〔兵庫県神戸市・D？才〕



読者のコーナー

まずは，横浜市の**市川慎一郎くん**のお便りから。

★「12月号で書かれていた『最後のユニコーン』についてレポートします。ボクは3年前，父の都合でアイルランドにいました。そこで，『ラストユニコーン』という映画を観たのです。仲間を見つけだすという目的だったので，たぶん同じものだと思います。アニメでしたが，非常におもしろく，最後にたくさんのユニコーンがお城（塔？）からとびだして走っていくシーンが感動的でした」

■㊢：『最後のユニコーン』のアニメ映画があるということは知っていたけれど，実際に見た人がいるとは……。本当にうらやましいなぁ。ボクは，この作品の暗さが好きで，ヒマがあったらもう一度読み直してみようと思ってるぐらいなんだ。早川文庫FTから発売中なので，興味のある人は読んでみてほしい。

おつぎは埼玉県上尾市の**高橋広道くん**。

★「今度，ピアズ・アンソニイをやりましょう。えっ，作品？　もっちろん『魔法の国ザンス』ですよ！　魔法あり，冒険あり，愛もある。『カメレオンの呪文』の主人公ビンク，1か月で美と知が変化する娘カメレオンなど。だから，ピアズ・アンソニイやりましょう。ピアズ・アンソニイはいい！　タニス・リーもいい！ライマン・フランク・ボームもいい！ファン通バンザーイ!!」

■㊢：うーむ，キミは1人で何を盛りあがっているのかね？　でも，たしかに『魔法の国ザンス』はおもしろい。第1巻の『カメレオンの呪文』は，自分の持つ魔法の力を捜し旅をするビンクという青年の物語で，ボクはこの話が一番好きなんだ。これも早川文庫FTで発売中！

最後は，今は亡き『私が見つけたファンタジー』の係に送られてきた東京都渋谷区の**生井いくくん**のお便り。

★みなさん，ご存知ですか？　あのムーミンがトロールの仲間だということを（ムーミン・トロールというそうです）。トロール自体，2種類あって「ダークトロール」と「ケーブトロール」にわけられます。ケーブトロールは，ほとんどモンスターですが，ダークトロールは頭もよく，友好的な面もあるそうです」

■㊢：同様のお便りを福井市のSTAY DREAMくんからもいただきました（ありがとね）。それから，生井くんには，ポカリスエットのCMのように，SFとファンタジーの中間のようなものを「バローズ」と呼ぶというレポートも送ってくれました。これからは，SFファンタジーと言わず，バローズと言うことにしよう。読者のみなさんもヨロシク！

今月のC.Cコーナー

毎度おなじみのC.Cコーナーです。今月は年末進行でしめ切りが早かった分，作品は少なかったけれど，いつになく大作が多かったようで選考には非常に悩みました。

で，掲載作品は例によって2作。他にもHERTZⅡくん，BANDITムーマくん，白井☆みかくん，Kくん，GIDOHくん他が優秀でした。

さて来月の課題は，東京都目黒区のGYOくんのリクエストで「カニと猫」。今回からはC.Cコーナーに限り，ハガキを横にして使うようにしてください。しめ切りは1月18日必着まで。力作を待ってます。

岐阜県各務原市・天野優耶



愛媛県南宇和郡・NAPP



今月のD&D®コーナー

さて，お待ちかねのD&D®ベーシック・ルール・セット＋ビギナーズ・ガイドのプレゼント当選者の発表です。今回のプレゼントにも多数の応募があり，あらためて元祖RPG『D&D®』のすごさを痛感しました。それでは，発表します。

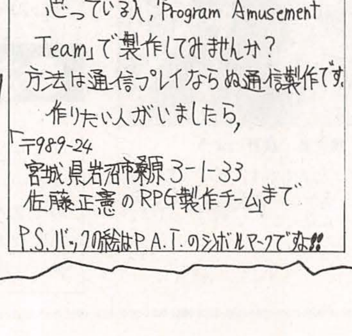
大分県・下川敬史
香川県・滝下直樹
神奈川県・丸山誉祥
宮城県・佐藤　仁
北海道・糸谷直紀
奈良県・小谷年弘
京都府・村松敏行
埼玉県・千葉啓一
北海道・守山修生
兵庫県・佐内順一　（以上10名）

当たった人は，ハズれてしまった人の分も目いっぱい楽しんでください。そして，遊んでみた感想などを，ぜひレポートしてね。

さて，続いてコンピュータ版『D&D®』の最新情報を一つ。なんと，『ウルティマⅣ』の成功でノリにノってるポニーキャニオンが日本語版の移植，販売を担当することになりました。発売は早くて64年の春頃の予定だそうです。コンピュータへのデベロップは，「ファンタジー」で有名なアメリカのSSI社。新しい情報が入ったら，またレポートします。お楽しみに！

ファンタジー通信伝言板

このコーナーは，読者同志の交流の場として使用してほしい（ハガキは縦だよ）。



by. P.A.T.

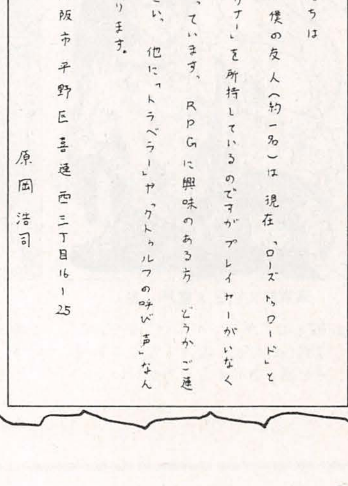
ファン通のみなさん，RPGを作りたいと思っている人，「Program Amusement Team」で製作してみませんか？

方法は通信プレイならぬ通信製作です。

作りたい人がいましたら，

「〒989-24
宮城県岩沼市桑原3-1-33
佐藤正憲のRPG製作チーム」まで

P.S. バックの絵はP.A.T.のシンボルマークですよ!!



こんにちは

僕と僕の友人（約一名）は 現在「ローズ・トゥ・ロード」と「フォーリナー」を所持しているのですがプレイヤーがいなくてこまっています。RPGに興味のある方 どうかご連絡下さい。他に「トラベラー」や「クトゥルフの呼び声」なんかもあります。

〒547
大阪市平野区喜連西三丁目16-25
原岡浩司

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー



神奈川県横須賀市・坂　貴紀

(手):載せるのが遅れちゃってゴメンね。ボクはかわりに原稿を書いてくれるドラゴンがいいな。



奈良市・藤井　兄

(手):これも載せるのが遅れてしまったイラストの一つ。時期はずれのメロウも、たまにはね。



石川県・死七炎＝魔翔羅

(手):最近、ファンタジーだけでなく、ホラーにも凝っているので、つい載せてしまいました。



愛知県岡崎市・すかる

(手):イラストに年齢は関係ないよ。いい作品が描けたら、また送ってね。待ってます。



東京都東久留米市・海軟風

(手):これまた載せるのが遅れてしまった作品です(ゴメン！)。よかったら、また送ってね。



東京都北区・ALASKA

(手):荒い描きかたが、なんともいえない味をだしてるね。ボツにはできませーん。



東京都文京区・室戸　光

(手):戦士のイラストが多いなかで，これは異色作だね。なんとなくストーリーを感じさせるところがいい。



鹿児島・星野☆よう

(手):ボクは大学生です。まだ（？）21才です。うーん，そんなに年をとってるように見えるかな？



静岡県榛原郡・初音

(手):西洋のファンタジーというより，アラビアンナイトって感じのイラストです。もう１枚もGOOD！

●お便り待ってます～

このコーナーでは読者のみなさんからの感想や意見，イラストなどを募集しています。ただし，必ずファンタジーに関連したものにしてください。

あて先:〒141 東京都品川区東五反田１-11-15　電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部『ファンタジー通信』係

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

こんにちは，見城こうじです。日本にアミューズメント・マシンの新作見本市（AMショー他）があるように欧米各国でもやはり毎年ショーが開催されています。その中でもとくに有名なものの一つである米国の「AMOAエキスポ」が11月に開催されました。アメリカのショーであるわけだから当然米国製のゲームがズラリ…なのかと思うとそうでもなく，あちらのビデオゲーム開発は，現在の日本ほど活発ではなく，並んでいるものの大半は日本製品だったりするんです。ショーのようすを紹介していた日本の業界誌によると，会場でのビデオゲーム人気No.1はタイトーの「オペレーションウルフ」だったとか。また，他人ごとながら心配になったのが，セガの「ヘビーウェイト・チャンプ」があちらでも発表されていたこと。はっきり言って日本向けのものと同じ程度の耐久性の筐体でアメリカ人にプレイさせたら1日もたずにぶっ壊れますよ，きっと。

今月はVGGレポートのコーナーはお休みさせていただきます。

教えてください

★自分が車で，ジャンプができ，旗を取っていきます。敵もトラックなどの車です。自分はジャンプで他のコースに移動したり，敵の上に落ちてつぶしたりできる。道はのぼりくだりがあり，バックすることもできるゲームです。（東京都板橋区・**有我秀蔵**）

■見城：でたな，でたな。懐かしいじゃあないか。『アップンダウン（セガ：1983年作品）』だね。『パックマニア』などのような擬似3－Dの道の上を走り，ラリーXのように旗を取っていくゲームだ。画面は縦スクロールでドンドン前進していくタイプのもので，上下の空間は閉じている。マニアックではあるが，ゲーム性は高く，BGMも優れたセガの隠れた秀作といえる。ただゲームの難易度は普通の人がプレイするには少々高過ぎ。ちょっと自車をバックさせただけで，すぐ後方から永久パターン防止カーが現れて体当たりされるのはかんべんしてほしかった。

★8方向回転レバーでガンマンを動かし，周りを回っている敵を撃つゲーム。ときどきコンドルが画面の上を飛ぶ（回転レバーなのでSNKのゲームでは…）。（北海道札幌市・**高田まこと**）

■見城：任天堂の1979年作品「シェリフ」だ。SNKのループレバーとはちょっとちがって，このゲームのそれはチャンネル・スイッチとかリボルブ・ボタンといった名称で親しまれているね。正確には一方の通常のジョイスティックでガンマンを操作し，他方のチャンネル・スイッチを回してガンマンの銃の向きを変えて，そのスイッチを押すと弾がでるという操作方法になっている。スペースインベーダーが上から徐々に攻めて来るのを，全方向から攻めて来るようにした，というようなちょっとした発想の転換で成り立っているゲーム。笑っちゃうのは3，8，16，24…面クリアごとにコーヒー・ブレイクが入り，ボーナスとして自分のスコアがそのつど2倍されていくこと。1億点だろうが1兆点だろうがものの数時間というゲーム。敵のならず者が攻めて来るというより帽子を脱いだりかぶったりして踊っているように見えました。

★「ちゃっくん」が登場するゲームを全機種教えてください。（東京都荒川区・**皆川徹**）

■見城：こ・これは…。う～ん自信がないなあ。隠れキャラネタは苦手だよん。一応リストアップしてみると…

①**ちゃっくんぽっぷ**…元祖ですね。
②**THE運動会**…やたら隠れキャラとしてでてくる。
③**メタルソルジャーアイザック**…スペシャル・ボーナスを取るとでる。IIにはでない。
④**べんべろべえ**…いきなり画面を横切る。
⑤**バブルボブル**…迷路を形成していたり，ボーナス・キャラとしてでたりするが，そのとき，得点に目がくらんで取ってしまうことはマナーに反するとされている（うそ）。

もう1機種ぐらいなかったかな…心配だ。ご存じのかたはご一報ください。

ついでに豆知識を一つ。『バブルボブル』の「すかるもんすた出現音」の「でん・でろれんでん♬」というのがありますよね。あれって『ちゃっくんぽっぷ』の2周目以降のラウンドで出現する「怒りもんすた(もんすたより格段にスピードが速く，赤くてこわい)」の出現音と同じなんですよ。ちゃっくんファンにはうれしい作者のお遊びなんですけど，知っていた人いました？

ナムコの最盛期は来るか？

★「最近のナムコはパワーが落ちた」と言っている人が多いがそんなことは断じてない！ナムコは，まだ多くの可能性を持つゲームの世界を，いろいろな点から発展させようとしているのだろう。先月号のすうぱあぜびうすさんに言いたい。「キャラを必要以上に大きくしたり，女の子にしたりしてマニア受けを狙っている」と言うが，キャラクターをそういうふうにすることによってゲームの視覚的効果を高めているんだ。言うなれば，これも一つの「アイデア」だ。

また，「サウンド」もセガに比べて物足りない，と言うが，それもナムコとセガのVGMに対する見方のちがいに他ならないと思う。ナムコの場合，ゲームの内容を重視し，そのイメージに合ったものを音楽で表現する，といったものだ。それはレコード等を聞いたときに，ナムコの曲はゲームの世界が頭に浮かぶのが多いが，セガの場合（普通の曲として），「いい曲だ」とか，「ノリがいい」，としか感じないものが多いことから言えると思う。（山形県鶴岡市・**菅原　敦**）

■見城：話は少しそれますけれど，僕は，ここ1か月ぐらいでナムコがいきなりおもしろくなってきたと思います。まず『ファイナルラップ』，ドライブ・ゲームを人間同士で競い合うのがあんなにおもしろいとは思いませんでした。基本的にはみんな同じ条件なのですぐダンゴ状態になったりして，かけひきがメチャ人間くさくて燃えます。そして『ギャラガ'88』。正直言ってまたリメイクか，と思って軽視していたのですが，驚いたことにじつにオシャレで完成度の高いゲームでした。とくにギャラクティック・ダンシングの数々は最高！一度はサウンドを聞きながら撃たずにボーッと鑑賞してみる価値があります。そして今月には待望の『ASSAULT』も発売されます（じつはコナミのストラテジーXによく似ているとも思うけど）。

続々・複数同時プレイゲームを考える

★私は最近，イシターからバブルボブルに熱中しているのですが，ちょっと気になったことについて言わせてもらいます。

よく2人同時プレイというのがありますが，あのテーブル台に横に2人並ぶと，やりずらくてしょうがありません。とくに，正面から見ないとうまくいかないゲームも中にはあるのですから…。だからといって，2人同時プレイを無くすというわけにはいきませんし，2人でないと困るときもあり

ます。これについて，どう思いますか？

（千葉県茂原市・**イシターを5時間14分やり，影さんと同類にされた男**）

■見城：これはもちろん，筐体を作る側の手落ちです。元々現在のコントロール・パネルのサイズは横に２人並んでゆとりあるプレイができるようには設計されていないわけですから（任天堂のＶＳ筐体ぐらいならまあいいんですけどね)。

しかし，筐体は今のままでいい！という人もいるでしょう。それは男女のカップルで２人同時プレイゲームをする人達です。あれはひどく体が密着しますからね。

でも，たまには平安京エイリアンのようにテーブルの両サイドに座ってできる２人同時プレイゲームもおもしろいと思います。まあ要は従来のテーブル筐体にこだわらない筐体（アップライト型ももちろん）を作ってもらえればうれしいんですけどね。

ハガキのすみのひとことコーナー

■見城：読者のみなさんのお便りのハガキのすみにポツリと書かれた楽しいセリフ。それを発掘してみんなで味わう，それだけのコーナーです。

★この間ゲーム短歌を作りました。「これはおかしい？」と思っても文句を言わないでください。一応私の考えですから。“過去はもう　もどらないこと　知りつつも　どこもだしあう　リメイク・ゲーム”

by **ばくさん**

★ナムコさん，そろそろパックベビーも成長したころだし，ドラゴンかなんかと戦わせてあげてください。　by **村田直敬**

■見城：いや〜,やはりみんな同じようなことを考えるもので『パックマニア』が発売される前,「またパックマン・シリーズがでる」という情報が流れ，内容はつぎの二つのどちらかしかない！という噂が流れたものです。①パックマンがつぎつぎとアイテムを取ってパワーアップし，スピード・アップやバリアはもちろん，いくつもオプションをつけて迷路上のモンスターをレーザーで破壊できるドットイート・ゲーム(もちろん高次ラウンドで一度死ぬとドット１個取ることもできないぐらい立て直しがむずかしくなる)。②最初裸のパックマンがゴールドを集めてショップで装備を買いそろえていき，剣や盾やよろい(丸いよろい？)を装着していき，最後にドラゴンを倒しに行くアクティブRPG。

12月号のプレゼント当選者発表&あて先大賞受賞者発表

■見城：前々回の課題は「セーラー服とボスコニアンの合成」でしたね，じゃなくてアイザックのカタログ・プレゼントでしたね。当選者発表の前に「あて先大賞」の発表です（**■読者の声**：おいおい，いつからそんなもんできたんだよ)。大賞はつぎの作品です。

★暑さ厳しいある夏の午後でした。私はいつものように頭をカラッポにして歩いていると，何かにつまずきました。足元を見るとなんとスチュワーデスが倒れているではないですか！制服を見るとタイトーエアライン。そう,そこはタイトー直営のゲーム・センター前だったのです。どうやら彼女は「ミッドナイトランディング」のプロモーション・アシスタントとして店の前で仕事中（つまり呼び込み）に日射病で倒れたらしい。私は彼女を介抱してあげました。「か弱い女性を炎天下で仕事させるとは!!」怒りがこみあげてきた私は「店長に抗議してあげよう」と彼女に言うと,「ありがとう，もうだいじょうぶよ。あなたの気持ちだけで十分うれしいわ」といい，彼女は再び炎天下の仕事にもどった。あまりにも気の毒な彼女に私は売れ残りのカサを渡し，私は山へ帰りました。もちろんその夜彼女が恩返しに来る願望を胸に秘めて。しかし，邪心を持つ者に幸せはきませんでしたアイザックカタログ・プレゼント希望。

（東京都荒川区・**皆川　徹氏の作品**）

■見城：上記の作品が，個人的にダントツでおもしろかったです。また，ダライアスのネタが多かったのですが，そんな中でつぎの作品には同情しました。

★ちょっとちょっと,アナタですよアナタ。そこのタイトーの営業のかたですよ，どうして山梨県に直営店を作らないのですか？私はダライアスを一度も見たことがないのですよ。アイザックカタログ・プレゼント希望。（山梨県西八代郡・**望月　淳氏の作品**）

■見城：山梨に本当にタイトーの店がないのかはわかりませんが，ダライアスを見たことがないというのは大変残念なことだと思います。一見しただけでは「なんだこのゲーム，横に長いだけで内容はとくに目新しくもなんともないし，敵キャラはやたら硬くてバリバリに弾を連射するのは指が死にそうになるし，１面のBGMがアイザックのテーマ曲とは失礼じゃないか」と思ってしまうのですが，一度ハマリだすともうやめられない，なんだか知らないけど異様に熱くなってしまう，ほんっと一におもしろいゲームだと思います（ただしハードランク設定とエキストラバージョンはおもしろくない)。望月君にはダライアスを筐体ごと購入することをおすすめします（**■読者の声**：おめえメチャクチャなこと言うなよ)。いずれにせよ３面モニタの新作「ニンジャウオーリアーズ」がでてしまえばダライアスをプレイする機会はほとんどなくなってしまいますね…さびしい。

で，話がそれたけど当選者の発表です。

▶福島県南会津郡・**たかちゃん**◀福島県いわき市・**西山幸一**▶千葉県市原市・**奥村健**▶静岡県浜松市・**松本純一**▶福岡市・**安部一哲**

今月のプレゼント

あのナムコの名作『ディグダグ』に，ゲームファンのための販促用ステッカーがあったのを知っているかな？タイトルロゴのものが１枚とキャラクターのイラストの入ったものが４枚，計５枚をセットで１名様にプレゼントします。ご希望のかたはハガキに「地球の平和を守るためはるかな星から来たけれど泣いちゃう日もあるホームシックで女の子なんだもん。めそめそ　めそめそモモ・こんなあて先恥ずかしくて書けないだろうディグダグ・ステッカー・プレゼント希望」と書き，**〒141 東京都品川区東五反田１−11−15 電波新聞社 出版部マイコンBASICマガジン編集部「VGGコーナー」**まで送ってください。

その際，先月同様VGMシリーズで，今回はナムコゲームVGMであなたのもっとも好きなものを書いてきてください。どのゲームのどの部分というふうにくわしくね。

今月の宿題

問題がむずかし過ぎて誰も解けないため幻のコーナーとなっていた宿題コーナーですが，群馬の阿左美実君1人の要望におこたえして復活させました（今月限りかも知れないけど)。

問題：つぎの内容のゲーム名およびメーカー名を答えなさい（全部で１機種ですよ)。

○美しく流れる星空の中を飛行するヘリコプター部隊は，プレイヤー側の潜水艦に対して,爆雷落下,発射攻撃をかけます。

○プレイヤーは潜水艦を８方向に移動させ，敵の攻撃・海中での魚雷とも衝突を避けながら敵ヘリコプター,敵船を撃ちます。

○海中に投下された爆雷は一定の深さで自然爆発します。

○ヘリコプターは10機ずつ３部隊（３色）と高速ヘリ部隊４機の計34機が種々の高さを異なった速度で飛行し,残数が少なくなったとき,突然,低空高速飛行をします。

○一定画面終了ごとに潜水艦が自動的に浮上し，島の上でダンスをおどっている美女が，潜水艦に乗り移りボーナス得点が加算されます。

○面数により海底の位置が変化します。

──ゲーム・カタログの説明をまる写ししたけれど，これでも「ああ，あのゲームか」とピンとくる人は少ないのではないでしょうか？

★

★　★

詰めペンゴ©SPREAM－川島利文(DIG)コーナー…

ハイ，詰めペンゴの時間がやってまいりました。まずは12月号の模範解答から。

第1問…B（左）→D（上）→D（右）→C（下）→C（左）→E（下）→F（左）
第2問…C（下）→F（左）→A（下）→D（下）→E（左）→B（下）
第3問…G（右）→G（上）→D（上）→I（上）
第4問…E（左）→B（下）→A（右）→A（下）
第5問…B（左）→B（下）→A（下）→D（下）→D（左）
第6問…A（下）→E（上）→D（右）→D（上）
第7問…A（下）→A（左）→D（上）→C（左）→G（上）→F（上）
第8問…G（上）→D（左）→H（上）→E（右）→B（右）→A（右）
第9問…B（左）→F（右）→G（上）→A（下）→H（上）→G（右）→A（右）
第10問…H（上）→H（左）→H（下）→I（上）→I（右）→I（下）→I（左）
第11問…I（下）→L（左）→J（下）→K（左）→N（上）→O（上）→P（上）
第12問…B（左）→B（下）→B（右）→B（下）→F（左）→C（下）→C（左）→H（左）→D（下）→A（下）

また，第9問で6手詰が，第11問で5，6手詰，第12問で8，9手詰が発見されていますので各1種ずつ紹介しておきます。

第9問（6手詰）…G（左）→F（下）→D（下）→D（左）→G（下）→A（下）
第11問（5手詰）…M（右）→I（下）→E（壊す）→G（下）→P（左）
第11問（6手詰）…N（左）→J（下）→L（左）→N（壊す）→O（上）→P（上）
第12問（8手詰）…F（左）→C（左）→C（下）→H（左）→D（下）→E（左）→A（下）→A（左）
第12問（9手詰）…D（上）→H（左）→H（上）→C（左）→J（右）→A（右）→A（下）→A（左）→A（上）

——など，他にもいくつか方法のあるものもあり，12問目などは10手詰にも他の解法がありましたが今回は割愛させていただきました。

ハガキに目をとおしたところ，むずかしかったという意見のもっとも多かったのは第1問（読者投稿だ。山西君やったな！），ついで第7問，第12問と続き，少し間があいて第2，9，11問で苦労したという意見がそれぞれほぼ同数見られました。解答者のお便りも何通か紹介しましょう。

★私の場合，「指定より少ない手数」のほうを先に思いついたため，かえって「指定どおり」の解答がわかりづらかったのです。やはり「指定どおり」のほうがきれいに詰んで気持ちがいいですね。「少ない手数」の場合，邪魔なブロックをどかすだけとか，壊してしまったりで，あまり美しくないと思うのです。そんなわけで「指定された手数で，作者の思惑どおりに詰めた」ものを正解にすればいいのでは？そうすれば作者のかたも「美しい詰め」を作るように努力してくださるでしょう。「詰めペンゴ」のおもしろさは，作者の思惑を見抜くところにあるのですから，それでも楽しさが損われることはないと思うのです。

（茨城県取手市・ＳＫＥ）

■**見城**：そのようなルールのほうがよりよいかどうかは別問題としても，じつに詰めペンゴのポイントを押さえた良い分析ですね。僕にもＳＫＥ君のいうことの意味はよくわかる気がします。これについて意見のあるかたは「詰めペンゴのルール確立に向けて」係までよろしく（川島氏に意見をうかがうほうが正道かな？）。

★問題は6，7手詰が適当ではないでしょうか？手を増やすと別解ができやすいし，あまり短くてもすぐばれるので…。

（宮城県加美郡・笠原章男）

★全然わからなかった問題を，（本を）さかさまにしてやったらできた。

（大阪府豊中市・居軒大助）

★ところで詰めペンゴでは，オリジナルのペンゴではできないことをしてもいいのですか？たとえば〝四方をブロックで囲まれたところを足場にする〟とか。だってそれじゃあペンゴが中に入れないでしょ。

（神奈川県横浜市・伊東秀俊）

■**見城**：やはりそれは禁じ手と考えるのが妥当ではないでしょうか？

★碁盤と碁石を使って解くと楽だね。今回は壁をじょうずに利用しないといけないのが多くてなかなかむずかしかったですよ。

（岩手県花巻市・中島秀人）

★解く作業そのものは楽しいのだが，その時間というと，詰め将棋等に比べ格段に短かい。これは(1)敵がいない(2)できることが少ない，というためだと思う。そこで無理だと思うが，『ミスター・ジャン』編（知っているかな？）を作って欲しい(うそうそ)。

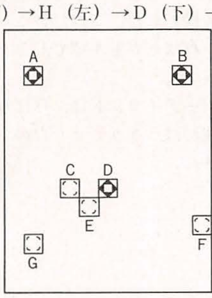
（京都市・げんすい・きだ）

■**見城**：詰めペンゴは，そのシンプルなルールゆえの手軽さがいいんじゃないかな。また，『ミスター・ジャン』というゲームを知らない人のために一応説明しておくと，麻雀＋ペンゴのゲームです。相当ルールに無理がありましたが（ダブル役満やトリプル役満が平気で飛びかう)，はっきりいってけっこう楽しめるゲームでした。

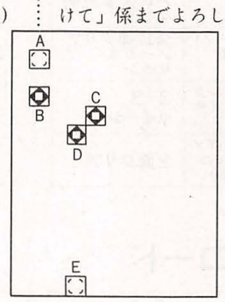
▶プレゼント当選者▶栃木県黒磯市・鏑木淳平▶東京都品川区・吾妻秀一▶大阪府高槻市・小野良治

それでは今月の詰めペンゴです！

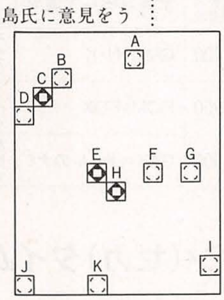
▶第1問（7手詰）作者・椎名正徳（千葉県旭市）



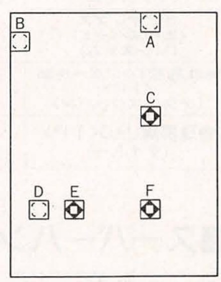
▶第2問（8手詰）作者・第1問と同じ



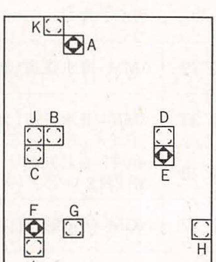
▶第3問（8手詰）作者・艶弩麗素騎士（大阪府吹田市）



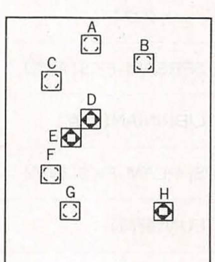
▶第4問（8手詰）作者・村上友介（大阪市）



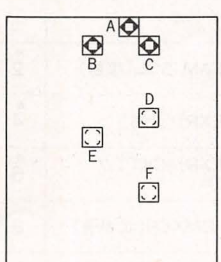
▶第5問（7手詰）作者・佐藤純（東京都東村山市）



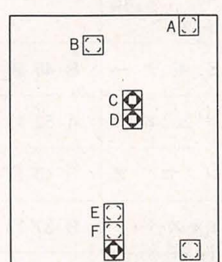
▶第6問（10手詰）作者・佐々木英克（愛知県愛知郡）



▶第7問（7手詰）作者・Dean（大阪府高槻市）



▶第8問（8手詰）作者・第7問と同じ



CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ＳＲＤ （データイースト）	10,000,000＋α	NOVEMBER KELLY CBK-ⓦ INFINITE-FLY	ビッグキャロット TOC（東京） PC巣鴨（東京） PC新宿（東京）	各（17-1 16-2 17-5
究極タイガー （タイトー）	7,257,580	HTL-Y.N	セントラルパークPART1 （埼玉）	エリア719
R・タイプ （アイレム）	2,305,600	ARC-SPYBOY-NOA	ゲームプラザニュー日の出（長野）	全２周クリア
ぶたさん〈１Ｐ〉 （ジャレコ）	851,930	KAO-SOFINA （田畠恒保教頭）	ＰＣ金沢 （石川）	全12面クリア １コイン
パックマニア 〈スコア部門〉 （ナムコ）	1,766,120	GMC HSA	モンキーハウス本館 （福岡）	20面 １コイン
パックマニア 〈ラウンド部門〉 （ナムコ）	23面クリア	FUL	GB高田馬場 （東京）	スコア 1,085,750pts
ＳＤＩ〈１Ｐ〉 （セガ）	79,616,390	びいにや	東久留米CH （東京）	全11面パーフェクトクリア，ノーミス・シークレット×34 ※４機設定
忍 （セガ）	384,930	JAG-WOP	ＰＣ新宿 （東京）	全面クリア
フラックアタック （コナミ）	2,204,500	SPREAM-I.Z	ＰＣ仙台 （宮城）	全２周クリア ３機設定
アフターバーナーII 〈ＨＩＴ数部門〉 （セガ）	HIT＝1,401	AMM-田中博史	ＰＣ琴似 （北海道）	全23面クリア １コイン
シティボンバー （コナミ）	5,056,270	KAO-SOUSUI	ＰＣ金沢 （石川）	28面（６-３） １コイン
モンスターランド （セガ/WESTONE）	残りゴールド ＝6,490	GMC-KOM	サンシャインゲームセンター（東京）	全11面クリア
ヘビーウェイトチャンプ （セガ）	9,999＋α	でぶごん HCM-MOLE ロミ清司	イエローハット （愛知） ビデオインマツヤ丸太町（京都）	全２周クリア
ラビオレプス 〈ノーマル〉 （Ｖシステム）	ノーミス ノーミサイル リボン）ボーナス達成	全国９店にて達成	——	※今月はスコアによる更新なし
ラビオレプス 〈エキスパート〉 （Ｖシステム）	14,529,200	GMC N・K	モンキーハウス本館 （福岡）	全12面クリア ノーミス リボン
熱血高校ドッジボール部 〈１Ｐ〉 （テクノスジャパン）	5,541,700	HCM-FOX	ゲームセンターニュースター（三重）	３-３ ※イージー
特殊部隊UAG〈１Ｐ〉 （タイトー）	1,549,500	GAK＝ドールのナミ	なんばCITYビッグキャロット（大阪）	全面クリア

「記録，それは破られるためにあるもの。その記録の壁に向かって突き進め！」という名言を胸に今月のチャレハイです！

ＳＲＤで１千万点達成！東京に集中したもようです。ご苦労様です。

パックマニアは全23面クリア者がたった１名でしたので敬意を表して２部門にわけて集計しました。

アフターバーナーIIは，今回全面クリアした上でハイスコア記録更新したかたがいなかったのでＨＩＴ数部門のみ集計しました。

ヘビーウェイトチャンプってカウンタ・ストップしちゃうんですね。お疲れさまでした。

ラビオレプスは今回，ノーマル・コースの記録更新者がいなかったので，３ボーナス達成者を特別に集計してみました。このゲームにはノーミス，ノー・ミサイル（ミサイルを１発も使わない），リボン（をつけたままクリアする）の３種類のボーナスがあるのです，念のため。

熱血高校ドッジボール部は，永久ではないものの，１ラウンド内で相当点数を稼ぐ方法があるようです。

スーパーハングオンもさすがに更新がほとんどなくなってまいりました。長い間本当にご苦労様でした。これだけやってくれたかたがいればセガも望本でしょう（なんのこっちゃ？）。

レインボーアイランドは，ほぼ永久パターンの存在がはっきりしましたので集計はいたしません。　（見城）

■スーパーハングオン（セガ）タイムレコード

コース ＼ きょう体	ミニライドオン		シットダウン		ライドオン	
ビギナー	※8′46″90	SPREAM-SOL（福島）	※2′47″75	SPREAM-FKS（静岡）	※2′42″79	AMM-清水正道（北海道）
ジュニア	4′52″13	TM（EXR）（愛知）	※4′50″17	LIBRINIAN（東京）	※4′33″37	AMM-清水正道（北海道）
シニア	※6′40″17	TM（EXR）-CKTT!! （愛知）	※6′40″86	SPREAM-FKS（静岡）	※6′31″18	HART-S.C知美 &FZRまいど！（大阪）
エキスパート	8′37″73	LAP-BMXER（北海道）	8′47″42	FUN（静岡）	※8′20″17	NGM-橋本敏（北海道）

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	16,324,540	HYPER-紅尾 (転んで右手負傷)	最終面 S-5 C-10
究極タイガー	844,600	HYPER-Yuki	エリア120
SRD	2,585,390	HYPER-Yuki	5-1
1943 (2P)	4,020,910	HYPER-紅尾, Yuki	最終面
ラビオレプス (ノーマル)	3,664,000	HYPER-Yuki	最終面
虎への道	38,850	O.A.M. ヒゲ少年	2面
アフターバーナー (ダブルクレイドル)	ヒット 898	MRX	
アウトラン (デスバレイ)	4'41"18	OAM-TAKA Ⓡ	敵車イージー
スーパーハングオン (ミニライドオン)	2'50"76	O.A.M-NoB Ⓡ	敵車イージー
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	875,920	はかせ	最終面

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	830,860	安藤敏哉	エリア116
ヘビーウエイトチャンプ	7,404	エ リ	8人目
忍	220,310	りんたろう	5面
スーパーハングオン (ミニライドオン)	9'06"74	工藤真一	エキスパート Gイージー
スーパーハングオン (ミニライドオン)	7'02"60	安藤敏哉	シニアゴール イージー
スーパーハングオン (ミニライドオン)	3'06"32	野村典嗣	ビギナーゴールイージー
特殊部隊UAG	904,600	工藤真一	クリア ノーエブリ
ジェミニウイング	379,280	りんたろう	5面
パックマニア	336,970	ひゃ～島本君	7面
ラビオレプス	2,129,600	GRM-KK	9面

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アフターバーナーII	ヒット 1,401	AMM-田中博史	クリア 1コイン
レインボーアイランド	21,000,170	山木洋一	クリア 1コイン
パックマニア	616,890	AMM-つきだて	11面
ヘビーウエイトチャンプ	6,212	AMM-TOM	5面
究極タイガー	1,634,500	AMM-SVG 八木橋	エリア178
特殊部隊UAG	1,516,500	EOS	1コインクリア ノーマル
SRD	3,357,430	瑞原 鏧	6-5
忍	294,860	LAP-BMXER	クリア 1コイン
モンスターランド	ゴールド 6,081	AMM-つきだて	クリア 1コイン
テラフォース	863,200	ジャッキー	クリア 1コイン

西野ナムコランド　北海道
北海道札幌市西区西野1条3丁目 西宏ビル1F ☎011-665-5221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン (ライドオン)	2'43"23	AMM-清水正道	50秒設定 ビギナー
スーパーハングオン (ライドオン)	4'34"35	AMM-清水正道	50秒設定 ジュニア
パックマニア	390,810	純 生	9面
シティボンバー	1,181,630	NGM-橋本 敏	9面 (2周目)
モンスターランド	5,990,800	FPS-KID	ゴールド5308 クリア
クエスター (ニューバージョン)	438,220	西ドラ	16面
エアーウルフ	277,810	MGM-橋本 敏	2周目3面
テラフォース	892,900	MGM-橋本 敏	クリア
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,050,600	FPS-ESS	クリア
ローリングサンダー (ニューバージョン)	650,080	G,C,水森	最終面

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	ヒット 1,322	AVG 舞奈	1コイン クリア
究極タイガー	1,487,850	CCB	8面 エリア178
レインボーアイランド	18,000,150	NHK-FM	クリア S×8 C-9
SRD	2,132,630	AVG あっちゃん	クリア
パックマニア	472,200	AVG-BGM	8面
特殊部隊UAG (1P)	1,387,600	BLACK 根本君	クリア ノーエブリ
スーパーハングオン	8'56"11	AVG-BGM	エキスパート
バトルフィールド (1P)	200,500	りょうざん2号のひも	
忍	114,100	R.P.G TAG	
熱血高校ドッジボール部 (1P)	180,000	?	

コミュニティスペースNTK　北海道
北海道恵庭市漁町13 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーハングオン (ミニライドオン)	8'37"73	LAP-BMXER (札 幌)	エキスパート 敵車イージー
アフターバーナーII	ヒット 1,345	AVG-舞奈 (室 蘭)	クリア
究極タイガー	1,142,350	AMM-つきだて (札 幌)	
SRD	2,205,350	AVG-あっちゃん (室 蘭)	ループなし クリア
ジェミニウイング	1,171,760	TOM-NOBU (苫小牧)	7面
パックマニア	659,690	AMM-つきだて (札 幌)	10面
特殊部隊UAG (1P)	1,455,100	HIE-木内達夫 (恵 庭)	クリア 5機設定
☆ラビオレプス (ノーマル)	5,939,700	Improt-Isaac (札 幌)	ノーミソノーミスリボン付
虎への道	45,500	佐藤くん (恵 庭)	3面
レインボーアイランド	19,002,210	AMM-つきだて (札 幌)	クリア

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆ラビオレプス (1P・ノーマル)	5,877,400	Improt-Isaac	ノーミスノーミソ・リボン
ラビオレプス (1P・エキスパート)	6,163,400	Improt-DEEP・JET	最終面 リボン付
パックマニア	439,260	LAP-BMXER	7面
レインボーアイランド	20,000,150	Improt-DEEP・JET	クリ, S×7 C-8
モンスターランド	ゴールド 5,301	LAP-BMXER	最終面
熱血高校ドッジボール部 (1P)	202,200	LAP-BAM	5面
SRD (1周クリアEND)	1,489,990	Improt-DEEP・JET	最終面
ワンダープラネット	10,263,280	りょうざん連合 (No.1)	最終面 かせぎ有り
スーパーハングオン (ビギナー)	2'48"95	LAP-BMXER	シットダウン イージー
スーパーハングオン (エキスパート)	8'51"36	LAP-BMXER	シットダウン イージー

ウエスタンウッド　北海道
北海道札幌市白石区厚別中央2条5-2-8 ☎011-892-8255

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	1,811,980	HSC-I.T	エリア189
レインボーアイランド	15,945,320	上村和幸	クリア S×5 C
特殊部隊UAG (1P)	1,386,400	HSC 山口	クリア エブリ有り
ワードナの森	9,999,990	HSC 山口	全面クリア
オスカー	1,000,000+α	HSC 山口	全面クリア
R・タイプ	1,248,100	HSC-I.T	2-8
リベンジオブDOH	2,092,780	大沢太護	全面クリア
銀河任侠伝	2,430,500	宮 川	全面クリア
ダブルドラゴン	201,300	HSC 山口	全面クリア
1943 (1P)	2,815,140	HSC 山口	16面

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア	622,410	HIT-ARY	1コイン 8面
レインボーアイランド	17,000,310	MIN	1コイン クリア
SRD	3,718,420	赤坂まもる	6-9
忍	178,640	SIN	1コイン
アフターバーナーII	67,330,810	赤坂まもる	1コイン21面 ヒット900
シティボンバー	1,351,185	赤坂まもる	5面
究極タイガー	1,618,120	赤坂まもる	エリア182
熱血高校ドッジボール部 (1P)	314,800	S.O	USA
モンスターランド	5,759,130	赤坂まもる	残G5161
特殊部隊UAG (1P)	1,529,500	E.C	クリア ノーエブリ

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'33"21	CBR	8人同時プレイ
パックマニア	565,930	たかおくん	11面
究極タイガー	4,051,540	SPREAM-I.Z	2周目7面
虎への道	全2周クリア	VIEGLE-TO-y	残4 (永パ無し)
忍	343,310	SPREAM-BEE	クリア
ぶたさん	354,455	SPREAM-KIM	クリア
レインボーアイランド	57,076,660	SPREAM-K.W	クリア S×25 C-10
SRD	7,408,820	SPREAM-P.V	12-8 バグで中断
ヘビーウエイトチャンプ	8,403	SPREAM-Y.U	9面
★フラックアタック	2,204,500	SPREAM-I.Z	クリア 3機設定

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県泉市松森字後田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
虎への道	51,420	T.K	
パックマニア	412,940	CO.	6面
SRD	186,220	Gray Force	5面
レインボーアイランド	21,001,000	SPREAM K.W	1コイン 最終面
アフターバーナー	71,275,840	J.I	1コイン 最終面
ドラゴンスピリット	1,457,080	CO.	1コイン 最終面
クエスター	646,450	TAK	30面クリア
R・タイプ	993,300	PACK-OBA	2周目6面
ワンダープラネット	10,246,270	良きサマリア人	1コイン 最終面
スーパーハングオン	8'53"10	WAT	エキスパート

宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-7 ☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	1,438,880	MGC (003) P.Y	エリア167
忍	193,190	MGC (018) H.A	4-3
熱血高校ドッジボール部 (1P)	94,800	SPREAM MGC M.K	4面
パックマニア	371,730	SPREAM MGC M.K	11面
レインボーアイランド	3,035,000	ガンダム	16面
SRD (1周クリアEND)	1,776,590	π EPI	1周設定
ラビオレプス (エキスパート)	8,104,600	宮城野 PC	最終面 ノーミサイル
ラビオレプス (ノーマル)	4,692,200	POP VIEGLE	最終面ノーミス,ノーミソ
バトルフィールド (1P)	1,791,800	MGC (002) M.A	5機設定 残機2
ライフフォース (赤)	10,000,000	π EPI	18周目5面

ゲームセンタータイリョウ　宮城
宮城県角田市角田字牛舘6 ☎0224-62-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	5,703,440	SVC-LAP	36面
R・タイプ	721,900	SVC-PLUMP	2-4
フラックアタック	146,700	SVC MMI	3面
ブラックドラゴン	2,675,250	SVC POW	岩13 全面クリア
ドラゴンスピリット	1,173,800	PSI	9面クリア
パックマニア	257,440	PSI	5面
ダブルドラゴン (1P)	885,250	SVC MMI	最終面クリア
1943 (2P)	3,994,660	SVC PLUMP SVC SCM	モビ1 最終面クリア
ダブルドラゴン (2P)	496,920	SVC MMI SVC SIR	最終面クリア
コンバットスクール	248,320	SVC GIK	実戦

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア (全23面設定)	636,470	VIEGLE-ぽぷるんちゃ	11面 3機設定
究極タイガー	1,375,150	JONASAN	エリア164
レインボーアイランド	21,210,300	BOK 久保田	最終面 S×10 C-10
忍	292,400	NIN	最終面
熱血高校ドッジボール部 (1P)	144,000	CAT	5面
SRD	3,459,960	VIEGLE-KEI	6-7
ザ・ハスラー	9面 (80%)	KAZU	
ラビオレプス (ノーマル)	4,787,300	CHAT-COM	最終面 ノーミソ,ミス
バトルフィールド (1P)	1,793,800	きゃぷてん BAKU	最終面
テラフォース	867,700	VIEGLE-KEI	最終面 ランクハード

プレイゾーン　ジャック&ベティ　山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13 ☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	2,369,480	SPREAM-BOMB	エリア236
ぶたさん (1P)	579,515	T.S	クリア
忍	260,140	GIN	5面 エリア4
虎への道	467,970	SPREAM-SHOT	全2周クリア
熱血高校ドッジボール部 (1P)	3,177,600	SPREAM-DIG	2周目 アメリカ
特殊部隊UAG (1P)	1,455,100	F.M	クリア
パックマニア	435,010	YAS	8面
レインボーアイランド	25,145,120	SPREAM-SIN	真のエンディング
SRD	3,401,330	ヒサビー	3周目7面
ジェミニウイング (1P)	2,018,480	MARO	クリア (5機設定)

チャレハイ通信

★PC八戸（青森）

●会報「1★Coin」創刊号は好評のうちに品切れとなりました。みなさん，どうもありがとうございました。それはさておき，今度「1★Coin」2号ができました。見たいというかたは60円切手を送ってください。



◀コミュニティスペースNTK（北海道）LAP-BMXER君の雄姿

また，イラストやお便りもお待ちしております。みなさんヨロシクお願いします。（にんじん倶楽部一同）

★PC仙台（宮城）

●当店には全国1番のりでファイナルラップが入荷されております。おまけに4セット8人同時プレイができるのは当店だけ！ぜひ1度来店して興奮を味わってください。

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8　☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	65,489,470	那須亮	ヒット=763 22面
忍	253,200	J,ワガセハ	5-4
パックマニア	176,230	J,H	4面
スーパーリーグ	1,266,800	加　藤	3試合目
ヘビーウエイトチャンプ	5,556	奥　山	6試合目 0=1
熱血高校ドッジボール部（1P）	118,000	中　村	4面
脱子ちゃん雀荘	99,900+α	TADA	全面クリア

ウィルトークタイトー　群馬
群馬県高崎市新町32　☎0273-26-4244

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（ヒット優先）	ヒット=935	コサキンの「ら」	1コイン 最終面
アフターバーナーII（スコア優先）	25,299,940	ぞえち	1コイン最終面ヒット=544
フルスロットル	4'35"04	TMO,OTN	1コイン 最終面
特殊部隊ＵＡＧ（2P）	1,542,000	小林勝彦と MFP	最終面
ＳＲＤ	2,135,830	XGB	1コイン 4-5
ミッドナイトランディング	774	早く100円にして	1コイン 最終面
ワードナの森	2,277,500	TRI-STRANGER II	1コイン 最終面 星の剣
スクランブルフォーメーション	14,489,200	Meltdown Crisis	7周目

サンベデックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1 サンベデック6F

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	1,786,390	CHAT-RGB	1-9 残10 以上時間切れ
パックマニア	533,630	CHAT-みずくり ごむよう 0123	8面
特殊部隊ＵＡＧ（1P）	1,469,300	CHAT-KIM	クリア ノーエブリ
☆ラビオレプス（ノーマル）	5,935,600	CHAT-CG-COM	ノーミスノーミソ・リボン
熱血高校ドッジボール部（1P）	151,500	CHAT-ZAP	アフリカ戦(5面)
虎への道	362,850	MRI	全2周クリア
忍	282,130	HOS	クリア
シティボンバー	430,655	S・F・F-舞優	4面
イグジーザス	2,540,570	SBT（すぶった）	3-3 テーブル
ミュータントナイト	291,800	謎のお方	参考スコア

ダイエーレジャーランド郡山店　福島
福島県郡山市大町1-4-5　☎0249-34-2121

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（クレイドル）	ヒット=1,116	SPREAM-SOL	全面クリア
☆ラビオレプス（ノーマル）	5,860,600	SPREAM-SOL	3つボーナスクリア
ラビオレプス（エキスパート）	10,059,200	AIR-NEX-DYE	ノーミソ,リボン付クリア
R・タイプ	2,299,600	WINNER & PCN	全面クリア 3機
虎への道	全面クリア	SPREAM-そる	永久パターンあり！
レインボーアイランド	19,419,220	DYE,S	C=ゴールド S=いっぱい
パックマニア	440,050	1月初めに近畿地方に行きます!/SOL	こらー!こーのえ電話くれ
ぶたさん（1P）	516,630	AIR-NEX-D,S	キャンプ 全面クリア
ジェミニウイング（1P）	1,405,360	AIR-NEX-DYE	最終面残機1 GB=10
ヘビーウエイトチャンプ	8,031	B,H	7人目

セントラルパーク　ＰＡＲＴ１　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★究極タイガー	7,257,580	HTL-Y,N	エリア719 ノーマル
レインボーアイランド	28,553,660	HTL-Y,N	クリア S×9 C=10
レインボーアイランド	18,356,440	HALF・TM-AIQ	クリア S×9 C=10
レインボーアイランド	6,827,790	木村雅彦	9-3 S×0 C=0
スーパーリーグ（1P）	1,163,300	坂本孝人	3試合目の3回 トータル34-2
特殊部隊ＵＡＧ（1P）	1,431,500	木村雅彦	全面クリア ノーエブリ
究極タイガー	2,597,750	木村雅彦	エリア239 ノーマル
オペレーションウルフ	200,000	誰かさん	ノーマル
ミッドナイトランディング	774	TECCHI	98×2,97×2,96×4
ワードナの森（装備=さまざま）	全面クリア	常連の皆さん	1コイン ノーマル

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	662,008,580	GMC-KOM	22面 1コイン
アフターバーナーII	ヒット 737	SPC-Y,,山澤	20面 1コイン
レインボーアイランド	4,240,600	IDA	1コイン
★モンスターランド	ゴールド=6,490	GMC-KOM	ナイトアーマー
ＳＲＤ	4,785,350	GMC-KOM	8-5
マーブルマッドネス	207,030	XEKU 総帥-ANN	残95秒 1死 1P
ワンダープラネット	10,242,660	B・B	
Ｆ－１４トムキャット	9,999,990+α	XEKU 総裁-JOE	
ル・マン２４	605,4	OMC-AGP	

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア	438,070	ネモリン	10面
レインボーアイランド	17,999,990	ながやん	最終面 S×9 C=8
究極タイガー	1,645,030	NAZO	エリア=167
忍	231,690	WW III	ミッション53面
熱血高校ドッジボール部（1P）	320,500	WW III	6面
ラビオレプス（ノーマル）	3,697,500	NAZO	最終面 ノーミサイル
フリーキック	136,030	NAZO	13面
ザ・ディープ（1P）	75,550	WW III	3面
スーパーハングオン（ライドオン）	8'48"43	H,I	エキスパート 敵車イージー
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	68,467,360	ニャンタ	最終面 ヒット=1089

ビデオインセガベルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍	302,710	S・KOU	最終面 (1コイン)
ヘビーウエイトチャンプ	2,992	GPZ	4面
パーフェクトビリヤード	354,600	×××	1コイン 16面
ブラックドラゴン	2,134,250	TER	最終面 (イージー)
バトルフィールド	155,000	宮　川	
１９４３	32,340,900	MOMOKO	最終面
スーパーリーグ	1,299,900	ASO にいちゃん	1コイン
ティードオフ	19アンダー	×××	最終面 (ノーマル)
ダブルドラゴン	131,550	埼玉太郎	最終面 1コイン

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	1,303,140	ACT-SKB	エリア159
レインボーアイランド	72,835,830	BP-ぎるがめっしゅー真	C・カウンター,S・全部
熱血高校ドッジボール部	257,300	生井♡いく	アメリカ面クリアできず
シティボンバー	464,170	ベンジョンソン絡棒	4面クリアできず
パックマニア	565,490	ACT-SKB	10面
ワンダープラネット	10,248,090	ACT-SKB	1コイン クリア
テラフォース	705,900	ACT-商人 POO	1ミス クリア

宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	19,000,000	N,Tomita	最終面残機8 C=金S×2
究極タイガー	1,651,290	無金旅団・R ちゃん	エリア178 2周目3面
ドラゴンスピリット	1,362,720	鈴木　篤	1コイン 最終面
ワンダープラネット	10,251,240	無金旅団・R くん	1コイン 最終面
ラビオレプス（ノーマル）	3,679,200	W-O,K,C はいからナンノ	1コイン 最終面 ノーミソ
パックマニア（23面設定）	551,530	右手骨折 DST SUE-じゅん♡	3機 8面
バトルフィールド（1P）	2,047,200	お祭り ZIG	1コイン 最終面
テラフォース	885,900	悪龍鬼教授	1コイン 最終面

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	999,999,990	CATTY 遠藤	1208機
ストリートファイター			
シティボンバー	437,220		5面
究極タイガー	1,318,670	もりけん	7面ボス
スーパーリーグ	186,950	A,A	
レインボーアイランド	21,002,820	田　丸	最終面金使用
R・タイプ	1,024,000	K・H	2-5
ラビオレプス	2,191,600	H,H	エキスパート 9面
魔獣の王国	394,100	SSS	最終面 ラブライヤ
モンスターランド	3,513,480	AKO	最終面

ビッグキャロット　ＴＯＣ店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オペレーションウルフ	158,150	DNA	収容所
アフターバーナーII	69,261,210	KPC-P,D	最終面 ヒット=1207
究極タイガー	268,860	AAAAAA	エリア42
忍	46,290	社会人の常連さん (毎度おーきに!)	
熱血高校ドッジボール部（1P）	190,000	生井♡いく こと IKU.	アメリカ
ぶたさん	442,041	三四五平太郎 吉次郎しんやくん	最終面
虎への道	605,720	ミスした サンティ	最終面
パックマニア	325,120	あちーぶど ろっくおん!	5面
☆ＳＲＤ	10,000,000+β	NOVEMBER KELLY	17周目1面
特殊部隊ＵＡＧ（1P）	1,463,100	JADO 友の会 現会長	最終面 ターボ付

今市ゲームセンター　栃木
栃木県今市市今市1111　☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'50"14	TIP-MYPOP (SUC)	ビギナー ノーマル
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'59"65	TIP-wing あほな羽田	ジュニア ノーマル
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'06"42	TIP-MYPOP (SUC)	シニア ノーマル
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'31"65	TIP-MYPOP (SUC)	エキスパート ノーマル
アフターバーナーII	22,878,940	TIP-MYPOP (SUC)	最終面クリア
レインボーアイランド	15,000,900	極楽宇都宮 U-A,G	全面クリア S=8,C=金
ワードナの森	4,225,670	TAKE のったぜ	全面クリア ハード
R・タイプ	901,000	TIP-MYPOP (SUC)	2周目7面 ハード
ＳＤＩ	5,608,370	W-O,K,C (はいからナン)	全面クリア ハード
アフターバーナーII（ヒット優先）	819	TIP-MYPOP (SUC)	

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア（全23面設定）	941,970	なにそれ®	14面おしい ノーマル設定
究極タイガー	2,249,730	TPC (R-1) プロジェクトA子	エリア215 ノーマル設定
熱血高校ドッジボール部（1P）	334,700	KC-MAX	2周目3面 ノーマル設定
☆ラビオレプス（1P・ノーマル）	5,759,500	KC-MFP	最終面 ボーナス×3
忍	308,600	ナゾの達人	最終面 5機設定
ＳＲＤ	3,894,850	KC-MR.	7周目5面 ノーマル設定
特殊部隊ＵＡＧ（2P）	1,853,500	K,S,N,S & ERI	最終面 上記と同じ
サイコソルジャー（1P）	1,936,400	KC-EXECUTE	最終面 レベル 2
飛翔	10,000,000+α	KC-NEL	エリア999 ノーマル設定

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	1,586,290	TAK	エリア189 1-8
忍	312,070	M,C,K	最終面
熱血高校ドッジボール部（1P）	475,500	チーム B・W の人 コンビの大西・・・	2-4
パックマニア	1,069,250	CRAMP BOY	1コイン 20面
レインボーアイランド	72,734,540	チーム B・W の人 つるんでる AI	最終面残機9 S×10 C=10
☆ラビオレプス（1P・ノーマル）	5,946,500	LIBRINIAN	ノーミス・ミソ・リボン
ラビオレプス（2P・ノーマル）	4,967,200	TAKAKO & いやしての坂戸AI	1人ノーミサイルクリア
フリーキック	108,800	M,C,K	10面
アフターバーナーII（コマンダータイプ）	ヒット=1,127	EXCHANGER	1コイン 最終面
ブラックドラゴン	2,349,100	M,C,K	最終面

★ＤＬＬ郡山（福島）
●Ｒ-ＴＹＰＥでＳＰＹＢＯＹさんに宣戦布告だ！（ＤＥＰの高校生）
■担当：今月のＲ-ＴＹＰＥの記録は本当に惜しかったですね。234万点ぐらいが限界とか…？同じくアイレムの『Mr.ヘリの大冒険』はやってますか（あんまり関係ないな）？
●東北を旅行するかたはＤＬＬ郡山まで！常連一同お待ちしています。

★今市ゲームセンター（栃木）
●今ＴＩＰの会員を募集しています。詳しくは今市ゲームセンターまで電話してください。

★セントラルパークＰＡＲＴ１（埼玉）
●当店はゲーム・センターだけでなく、ビリヤード，オートテニス，クロスボー，バッティング・センター，喫茶店，パットパターゴルフetcいろいろと楽しめますのでみなさんぜひお越しください。
●ＨＴＬ-Ｙ．Ｎ氏が究極タイガーで１千万点をだすのはもはや時間の問題だと思います。

★上福岡ビッグキャロット（埼玉）

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F ☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'36"12	LOOK !! モリ	ロケ・テスト
テラフォース	916,800	UNI（本田）	最終面 ノーミス
パックマニア	924,280	CRAMP BOY	18面 今日だけ店員です
スーパーハングオン（シットダウン）	2'51"43	林　茂	ビギナー
レインボーアイランド	22,080,580	EXP-WORRIOR	最終面 残9 C×10
アウトラン（デスバレイ）	4'37"28	EXP-WORRIOR	↗↘↗↗ 80秒設定
アフターバーナーⅡ	68,342,880	ボンジュース 小林　功	最終面 ヒット=957
スーパーハングオン（シットダウン）	6'52"31	Y.M	シニア
究極タイガー	1,608,960	EXP-WORRIOR	エリア=205

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆SRD	10,000,000+α	CBK-ⓦ	16周目2面で達成
パックマニア	1,193,470	CRAMP BOY	23面
究極タイガー	3,700,030	CHAT-YAM	エリア400 (2-7)
シティボンバー	3,097,300	EXCHANGER	1周目20面
ぶたさん（1P）	554,080	EXT-SUM	最終面
忍	352,380	JAG-WOP	最終面
オペレーションウルフ	318,700	ECM-C.C	5人救出 2周目
特殊部隊UAG（1P）	1,542,200	WHY	最終面 ノーエブリ
レインボーアイランド	25,144,550	AZUKI-ART	最終面 C=10 S×8
モンスターランド	残りゴールド=6,075	宮崎伴北	最終面

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	1,441,170	Mr.まさし君	エリア156
パックマニア（面数）	8面	究極シャイパー（御前俄教信者）	1コイン EXT-5万
パックマニア（点数）	356,510	MGN-TOM'S & Joker	1コイン EXT-5万
レインボーアイランド（クリア必須）	19,999,990	RPY	EXT-なし C-なし
忍	211,520	引退少年D	1コイン
ワンダープラネット	240,000	MADMAX	1コイン 10面
SRD	2,400,000	引退少年D	不慮の事故にて中断
R・タイプ	1,616,000	引退少年D	全面クリア 1コイン
サンダーセプターⅡ	475,090	引退少年D	全面クリア
ジェネシス（DB）	19,360,640	AKI	

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9 ☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア	402,500	反顔前豐マンゴーン MGN->ⓝ<	ノーマル 23面
究極タイガー	1,480,070	薬局マンゴーン MGN-G..	ノーマル エリア174
忍	315,780	量作マンゴーン MGN-G..	イージー 1コインクリア
熱血高校ドッジボール部（1P）	736,700	MGN-SZR KOZUKE	イージー
レインボーアイランド	21,284,490	Lucky7 1/2TM H.I.M	1コイン 最終面
テラフォース	1,716,400	荒勢マンゴーン今井 ギガずらいず>ⓝ<	(5の上) andクリア
SRD	2,015,730	駒沢の豊田こらこら おう何するんだあ!	4周4面 1コイン
スーパーハングオン	2'49"87	迫力マンゴーン MGN-KOZUKE	50秒設定 残33.2sec
ラビオレプス（ノーマル）	5,695,100	EXP-WARRIOR	ノーミスクリア
クエスター（ニューバージョン）	299,880	体力マンゴーン MGNKOZUKE	

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血高校ドッジボール部（1P）	529,500	チーム BW の人	11面1コイン (2周目5面)
スーパーハングオン（シットダウン）	6'47"64	YAKKUN	アメリカ 50秒設定
スーパーハングオン（シットダウン）	8'54"89	A.O	ヨーロッパ 敵車イージー
レインボーアイランド	70,757,570	AI-K.A	最終面残8人 C=10 S×10
虎への道	483,330	S.S	1コイン 2周目クリア
パックマニア	745,610	LIBRINIAN	イージー 11面
特殊部隊UAG（1P）	1,519,800	RUN 鳥不会	ノーエブリ 最終面クリア
SRD（1周END設定）	2,189,590	WIN.S.K	1コイン 最終面クリア
忍	234,070	RUN 鳥不会	1コイン 最終面で死す
ライフフォース（赤）	10,000,000+α	KCM-G.T LIVENGER	イージー5機共に17-1で

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★SDI（1人用・4機設定）	79,616,390	びいにゃ	無死 全面ⓟ 隠34コ
ラビオレプス（1P・ノーマル）	4,881,000	SPREAM-REI	ノーミス ノーミソ
ラビオレプス（2P・ノーマル）	6,999,400	RYU(期待の新人) &Ⓓ(う?う?)	トータル 2人共ノーミソ
熱血高校ドッジボール部	200,500	乱入ゴリさんがライバル HAN.S	6面 時間がたりーん!
アフターバーナーⅡ（クレイドル）	ヒット=896	ILS（受験生なのですが...）	21面 ノーマル
レインボーアイランド（ニューROM）	74,430,290	OBY-PAX	最終面 C=10 S=10
モトス	?	受験生,落とすか落とされるか...	5機 ノーマル
パックランド（5匹設定）	3,333,330	VERTEX	R=122 ノーマル
ローリングサンダー	?	近岡氏 -黄金の左手はすげえ-	左手のみ使用 ノーマル
究極タイガー	2,797,270	めろん一個くう? 2周目つんどら	2周目4面の親父

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚 ☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	1,366,750	Pマニアの音だしをおしえてくれないⓢ	エリア164
虎への道	468,530	ATARI-KAD	全2周最終面 1コイン
パックマニア	328,260	ハードのバーナーⅡはサギだー!!	8面1コイン, イージー
小連れ狼	1,052,300	CPM-J.M	5- 残機16機
ラビオレプス（ノーマル）	4,902,000	ニューROM のLAはむずいと思うⓇ	最終面ノーミス,ノーミソ
ライフフォース（青）	2,651,000	ヒッピーゾーン ガガンビデストロイ	5-5
特殊部隊UAG（1P）	1,482,300	ATARI-KAD	最終面 1コイン
SRD（1周クリアEND）	2,246,420	Z.. 2番弟子	1周最終面 イージー
リブルラブル	1,881,200	ラーメンをくって うーしとはりきるⓧ	パシシ×38 シーズン=42
ラビリンスランナー	1,083,800	SPREAM-REI	最終面 ボーナス百万点

亀戸キャロットハウス　東京
東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	1,934,000	ALT-M・A	エリア215
シティボンバー	1,933,815	MAGIC USER	3-5
レインボーアイランド	22,889,920	福嶋　一憲	クリア 1コイン
ラビオレプス（エキスパート）	7,008,200	ALT-M.A	クリア
R・タイプ	1,674,900	KPC-PLE	2-6
テラフォース	947,100	YGF-EMU	クリア
ワンダープラネット	10,260,560	OTK-しだちゃん	クリア 1コイン
ワードナの森	4,140,270	CGP-MAX	クリア 1コイン
SRD	41,090	KPC-都立水元高校	1コイン
熱血高校ドッジボール部	59,300	YGF-EMU	

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F ☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	3,015,020	ILG-K・M	エリア302
忍	302,330	平石　努	最終面
虎への道	524,580	佐藤 晃一	全2周クリア
特殊部隊UAG（1P）	1,320,900	MIG	最終面 ノーエブリ
レインボーアイランド	29,348,500	ILG-K・M	最終面 S×9 C=10
パックマニア	937,840	VMT-ABU	19面
ジェミニウイング	1,644,310	ACTOUS	最終面 1ミス
ラビオレプス（1P・ノーマル）	5,875,600	無所属-BIN	最終面
SRD	8,855,260	AMP-H・H	14周目8面
ミュータントナイト	185,150	PSM-ABA	7面

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア	925,850	FUL	20面
シティボンバー	2,608,150	EXCHANGER	15面
虎への道	488,580	MIGTY・S	全面クリア
☆SRD	10,000,000+α	INFINITE-FLY	17周目5面で達成
☆ラビオレプス（ノーマル）	6,004,000	SPREAM-REI	全面クリア 3つボーナス有
熱血高校ドッジボール部	631,500	G.M.C.ZV	2周目 アフリカ
アフターバーナーⅡ	319,770,270	FAC	全面クリア 撃墜1240
★忍	384,930	JAG-WOP	全面クリア
ぶたさん（1P）	502,694	TGS	全面クリア
特殊部隊UAG	1,002,100	CRAMP BOY	片手で出したαフルオート

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F ☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	685,120	辻 XXX	記載なし
虎への道	85,070	TA.	記載なし
熱血高校ドッジボール部（1P）	446,100	チーム B・W	9面 (2周目3面)
レインボーアイランド	22,207,610	Lucky7 1/2TM マイナーTAN	全面クリア 限界
魔獣の王国（1P）	159,200	TA.	記載なし
忍	211,410	マイナーTAN Rothmans	?
パックマニア	359,310	TKS	6面
SRD	1,262,530	EXGANDER	2周目10面
ジェミニウイング（1P）	1,790,450	Lucky7 TM HIM	全面クリア 残4
モンスターランド	ゴールド 6,258	N・N	記載なし

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183 ☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	1,940,940	VMT-ABU	エリア214
パックマニア	1,072,720	VMT-ABU	18面
シティボンバー	356,705	You吉くん	4面
コンバートホーク	1,264,800	KEB 私は天才!	レベル1より25面
特殊部隊UAG（1P）	1,357,500	You吉くん	クリア 5万/15万
特殊部隊UAG（2P・トータル）	1,519,600	買うぞSSS-R& 鈴木君連絡よこせ!	クリア 5万/15万
レインボーアイランド	16,601,800	GOT	クリア C=10 S×6
アフターバーナーⅡ	ヒット=1,059	WYP-森田	クリア
忍	125,800	WYP-KAZ	10面 5人設定
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'14"01	WYP-森田	エキスパート 敵車イージー

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-21-15 第26東京ビル ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	3,940,250	Mr.まさし君	エリア407 (2-7)
★パックマニア	1,085,750	FUL	1コイン 23面クリア
ぶたさん	459,530	HKD with TOM'S	1コイン クリア
レインボーアイランド	全面クリアの皆様	LEGENDER K.O 他3名	Noコマンド 1コイン
忍	306,610	迷のゲーマー○○○	1コイン クリア
熱血高校ドッジボール部	366,900	師範代の一番弟子	2周目 アフリカ
虎への道	399,380	POY	1コイン クリア
R・タイプ	1,904,300	AKA	全2周クリア

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍	124,530	ザ・常連 鈴木 陽介	3-2
究極タイガー	827,920	胃が痛いがー	エリア118
虎への道	86,570	ひらいのひ	
熱血高校ドッジボール部（1P）	121,300	新明解マン和辞典	アメリカ
レインボーアイランド	3,130,750	史上最大のカスゲームだわこりゃ	7-3
パックマニア	385,650	KOT	8面
テラフォース	634,000	でーもん	最終面 ノーミス
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	635,150	でーもん	最終面 残機=8
銀河任侠伝	621,400	YAMAKEN	最終面 ノーミス
ワードナの森	全面クリア	常連のみなさま多数	

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	2,431,620	ECM-FISCHER	エリア240
忍	307,640	ECM-PON	クリア
シティボンバー	1,822,970	ECM-ぶんご	15面
虎への道	480,580	ECM-ペルシャ	全2周クリア
熱血高校ドッジボール部（1P）	276,300	ECM-BOBBY	アメリカ
レインボーアイランド	21,307,200	ECM-Z-BOY	クリア S×8 C=10
パックマニア	801,950	VMT-ABU	11面
SRD	9,001,040	ECM-FISCHER	5-8
アフターバーナーⅡ	14,613,290	MTH-MPU	最終面 ヒット756
ブラックドラゴン	3,968,350	ECM-Z-BOY	クリア

●究極タイガーはサギ度が究極だ。
（KC-YEN談）
●今月中にヘッドホン設置完了？（店員談）
●TPC会員募集中!!（TPC会長談）

★PC新宿（東京）
●ドラスピ，UAG，R-TYPE，その他OLDゲームにもフルオート装置付きです。ラビオレプスにもセミオートならぬフルオートで親玉も瞬時に破壊！

★PC巣鴨（東京）
●日本全国に数台しかないと言われている『XYBOTS(ザイボット：ATARI)』が入ったよん。これで当店には希少価値度No.1のATARIシリーズ，GAUNTLETⅡ，A.P.B.，XYBOTSがそろってフルパワー！ちなみにマーブルマッドネスまであるよ。はっきり言ってこんなすごいラインナップは本当に日本中どこを捜してもないぞ！通の人なら要チェックだね。
●ファイナルラップも6台入荷！キミも友達とお年玉を持って巣鴨に来るしかない！今，巣鴨が熱い！熱い！熱い！
●お店に来たら自分の荷物は自分で管理しましょうね。ときどきシーフが盗んで持っ

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	418,220	たいちくん NTT-JR	エリア67
忍	234,520	カオライック阿部	ミッション5 2面
虎への道	13,560	山田裕紀	
熱血高校ドッジボール部	168,800	D & D 少年阿部	1コイン アフリカ
特殊部隊UAG	855,100	たいちくん NTT-JR	エブリ
レインボーアイランド	9,361,950	たいちくん NTT-JR	39面
パックマニア	553,870	VMT-ILG 吉田美奈代	7面
ぶたさん（1P）	287,340	Y.M	
ぶたさん（2P）	247,815	たいちくん NTT-JR	
ドラゴンスピリット	997,690	自称歩くアセンブラ KCN	全面クリア

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア	236,640	くまさん-梶川	
熱血高校ドッジボール部	195,900	MUR	4試合
忍	167,360	TRT	4面 3人設定
スーパーハングオン	5'07"54	やんちゃ姫	アジア
ワンダープラネット	10,251,250	NOBODY	全面クリア
バトルフィールド	418,000	T.K	
スーパーリーグ	1,448,400	阿呆鳥	3試合 1コイン
ブラックドラゴン	2,487,900	KOS	全面クリア
アフターバーナーII	65,864,380	RRR	全面クリア ヒット772
モンスターランド	2,880,380	TEL	全面クリア

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	1,030,850	MBX-宮下	エリア120
シティボンバー	373,995	新人類・SKI狂	
忍	137,620	名無子	
虎への道	546,620	恵一 and 恵美	クリア
特殊部隊UAG（1P）	1,310,400	GSX-スチャラカ社員!	最後の要塞 ノーエブリ
レインボーアイランド	21,245,150	HIT BIT	クリア S×7 C=9
SRD	2,681,580	MBX-宮下	5周目5面
ラビオレプス（ノーマル）	5,770,000	Luck7 NOW WIN !	クリア
アフターバーナーII	67,745,060	Lucky7 1/2 TM RND	クリア ヒット=1078
ヘビーウエイトチャンプ	4,135	信大のタローさん	5人目

カミノー古町プレイハウス　新潟
新潟県新潟市古町7-938 カミノー古町5F　☎025-223-0863

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア	520,910	FGK-Yoko.M	最終面(11面) ランクB
レインボーアイランド	70,754,850	FGK-ZERO	最終面 C10 ノーマル
ドラゴンスピリット	1,329,300	FGK-MAI	最終面 ランクハード
クエスター	700,410	KAJ	33面5機 ランクA
1943（2P）	4,119,440	すらっく With とくめ	最終面 モビちゃん2ケ
ポールポジション（シーサイドコース）	2'18"82	FGK-C・M・I	ランクノーマル GP4面設
サンダーセプターII	500,720	FGK-ZERO	ランクイージー 最終面

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワードナの森	9,999,990+α	THE A.S	1コイン 最終面クリア
ジェミニウイング（1P）	1,252,820	Y.N	1コイン 最終面クリア
ジェミニウイング（2P）	734,450	Y.S	6面
パックマニア	308,980	THE A.S	8面
バトルフィールド	339,100	PFN	1コイン 5人目
スーパーリーグ	171,800	IYFC	7回
レインボーアイランド	19,999,990	SNFC	1C S=4C=9 最終面クリア
レインボーアイランド	1コイン 最終面クリア	THE A.S TSP PFN	真のエンディング

ゲームコーナーマカオ　長野
長野県長野市石堂東1365 ロイヤルホテルB1　☎0262-24-4038

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	24,105,530	ARC-ダイヤの中島浩一だ!	全面クリア C=10
R・タイプ	2,296,400	ARC-ダイヤの中島浩一だ!	全2周クリア 3機設定
ライフフォース（青）	10,000,000+α	ARC-WRZ-伊藤美紀ず	18周目2面で達成
ライフフォース（赤）	10,000,000+α	ARC-ダイヤの中島浩一だ!	18周目2面で達成2人目
☆ラビオレプス（ノーマル）	5,944,000	ARC-ダイヤの中島浩一だ !	ノーミスミサイル・リボン
モンスターランド	残りゴールド=4,590	FGK-くり丸	全面クリア
究極タイガー	1,903,290	ARC-SPYBOY-NOA	エリア201
虎への道	現在の所申請者なし	このゲームは難しすぎる!ほとんどサギ	2面がクリアできないよー
ジェミニウイング（1P）	1,239,070	ARC-ダイヤの中島浩一だ!	全面クリア
魔獣の王国（青，コンドル）	1コインクリア	ARC-WRZ-伊藤美紀ず	永パがあるのでクリア統一

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア	625,520	NASKA-KYO	8面
レインボーアイランド	13,855,980	NASKA-AC	最終面
SRD	3,155,120	NASKA-AGE・K	5周目10面
アフターバーナーII	ヒット=1,145	かっぱぎ角さん	最終面
究極タイガー	1,589,640	NASKA-AGE・K	7面
忍	176,520	NASKA-AGE・K	4-3
ハイパークラッシュ	506,010	NASKA-Zin	ゴール寸前
バトルフィールド	2,282,600	JOB-あつし	最終面 ノーミス
テラフォース	897,100	NASKA-LAN	最終面 ノーミス
ラビオレプス（ノーマル）	3,772,800	NASKA-AGE・K	ノーミサイル 最終面

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	1,370,690	ぼちゃ	
熱血高校ドッジボール部	402,000	GAUCHO	
忍	192,960	AST,KDN	
シティボンバー	382,990	CARROT	
パックマニア	506,520	BBBB	7面，バナナ
レインボーアイランド	21,187,320	OBY-ぬのむらがうるさい	40面 最終面 C=9
バトルフィールド	372,300	とよくん	
ラビオレプス（エキスパート）	6,411,400	リボン	リボン
テラフォース	972,300	YOM-れいんぼうオヤジ(江)	1コイン クリア
オスカー	1,000,000+α	JJN	1コイン クリア

パソコンシティ2000　長野
長野県伊那市大字伊那3446-21 シマダヤストア2F　☎0265-73-6226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア	252,790	サギ横林	1コイン 7面
テラフォース	781,800	全面 DAA	全面クリア 1コイン
スーパーリーグ	246,840	ナチュラリー	T,6回表 1コイン
ドラゴンスピリット	522,300	DAA	1コイン 全面クリア
沙羅曼蛇	1,268,960	ミラージュ 川藤	4周目1面 1コイン
フラックアタック	222,400	YSR	1コイン ステージ4
ファンタジーゾーン	12,324,000	Mr,オクレ	1コイン 3周目4面
ダブルドラゴン	94,150	キングコング2	全面クリア 1コイン
魂斗羅	1,268,960	M,T	1コイン 全面クリア
1943	12,464,700	K,T	全面クリア 1C 最終面

ウィルトークタイトー新潟店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-244-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	20,817,780	EXALIA	エリア240
レインボーアイランド	20,817,230	FGK-ZERO	全面クリア
バトルフィールド	376,700	EXALIA	全面クリア
ブラックドラゴン	2,160,700	ホシカン	全面クリア
アフターバーナーII	1,011	FGK-MARY	22面
虎への道	84,440	アラキ	
ストリートファイター	677,000	ヤマダ	全面クリアしていない
特殊部隊UAG	1,343,100	EXALIA	全面クリア
SRD	1,548,140	FGK-クリ丸	
フラックアタック	650,300	HXALIA	全面クリア

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	1,762,560	UNI（本田）	最終面クリア
究極タイガー	1,432,700	UNI（本田）	エリア167
熱血高校ドッジボール部（1P）	1,112,500	UNI（本田）	2周目 アメリカ
忍	296,980	UNI (本田andまなぶ)	5-2 クリア
パックマニア	633,390	UNI（B.I）	10面 (1コイン)
SRD	3,000,000+α	さすらいのゲーマー UNI（AU）	5周以上
テラフォース	1,787,900	UNI（本田）	最終面クリア
ワードナの森	9,999,990	ぼ・本・B・F	最終面クリア
オスカー	855,550	キャラメル B.I	1コイン 最終面クリア
ブラックドラゴン	3,400,200	UNI FLICKER	1コイン クリア

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	2,035,760	A,F	9面
熱血高校ドッジボール部（1P）	431,100	MAX	最終面
ぶたさん	797,490	MAS	
レインボーアイランド	21,624,860	ARC-SPYBOY-NOA	クリア S×9 C=10
★R・タイプ	2,305,600	ARC-SPYBOY-NOA	クリア ほぼパーフェクト
ジェミニウイング	2,016,840	A,F	クリア 5機設定
ラビオレプス（ノーマル）	3,750,300	ARC-SPYBOY-NOA	ノーミサイル クリア
パックマニア（11面設定）	539,110	BRV	クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'54"14	ARC-里帰り-RVI-KT	シニア
ブラックドラゴン	3,100,100	MAS	クリア 7機設定

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	ヒット=1,143	KAO-POP	1コイン 23面クリア
熱血高校ドッジボール部（1P）	3,460,100	すみません EXPO です	1コイン7面 (2-2)
レインボーアイランド	23,800,090	岩田塾 No.1 やむ	1コイン 40面クリア
★シティボンバー	5,056,270	KAO-SOUSUI	1コイン28面 (6-3)
忍	333,620	コナちゃん	1コイン 最終面クリア
ラビオレプス（1P・ノーマル）	4,950,000	ばあっち ILLver.4.1	1コイン 12面クリア
虎への道	489,540	GEGE	1コイン2周 最終面クリア
★ぶたさん（1P）	851,930	KAO-SOFINA (田畠恒保教頭)	1コイン 最終面クリア
ザ・ハスラー（1P）	レート 90%	R-28・田中一郎	1コイン7面 ナインボール
アウトラン（ストーンヒル）	4'35"40	やんちゃ姫-288 GTO	75秒イージー ↘↗↘↗

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍	231,820	J・J・N	5-4
究極タイガー	1,963,520	ウルトラ B・I	エリア189
熱血高校ドッジボール部（1P）	324,100	GAUCHO	8面
パックマニア	636,680	UNI（B・I）	9面
レインボーアイランド	24,278,710	OBY-まいたのでし	最終面 MTJ あり
テラフォース	961,900	C&P ILM	ノーミスクリア
バトルフィールド（1P）	552,800	DAZZLE とよくん	最終面
ラビオレプス（1P）	6,126,600	SUPER-SD	エキスパート クリア
ラビオレプス（2P）	4,406,500	DAZZLE 中とも,てらちん	ノーマル クリア
ブラックドラゴン	3,469,800	C&P WWWA	クリア

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジェミニウイング	1,106,540	YP ZAP君	
忍	130,150	X	3-4
アフターバーナー（シティータイプ）	60,403,680	VLE	18面
パックマニア	290,100	A TO Z	F11
ワンダープラネット	10,261,880	わがままは3年4組前川	全面クリア
テラフォース	902,100	F.I	全面クリア
ワードナの森	9,279,520	上杉達也	
R・タイプ	1,242,000	J,MAC	2-3
ドラゴンスピリット	1,267,130	A TO Z	
ブラックドラゴン	2,199,100	HYD-ZAP	全面クリア

ていってしまうことがあります。

★東久留米CH（東京）

●当店の古株，びいにゃ氏がSDIでついにノーミス・オールパーフェクト・シークレット34個・4機設定で79,616,390点をだしました。これで当店のSDIは1～7位が7千万，8～35位が5千万，36～99位が4千万台にのりました。腕に自信のあるかたは一度来てみてください。

■担当：SPREAM-SOL君や，HCMのかたがたが東京に来てSDIのすさまじいプレイを見せてくれたおかげで東京近辺でもSDIブームが起こったとか…。そういえばOUTRUNのときもSPREAM-SOL君が同じ効果を東京で発してくれましたね。つぎに彼はどのセガゲームをやってくれるのかな？サンダーブレードかな？いや，忍にちがいない。ソニックブームでもいいですよ（勝手なこと言ってんじゃないっつーに）。

★カミーノ古町プレイハウス（新潟）

●最近，新潟のほうもがんばっています。レベルはいまいちですが，東京に負けじとみんな必死してます（FGKとはサークル

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	627,010	よおだのなまつば	
ラビオレプス（エキスパート）	4,224,000	たくぼんのかみ	最終面
ラビオレプス（ノーマル）	697,700	AIM	8面
テラフォース	830,300	CHAFF	最終面
R・タイプ	802,200		
パックマニア	399,700	K.K	10面
モンスターランド		とみたのばーか	のこりゴールド3974
SRD	184,900	AIM	5面

ウィルトークタイトー三島店　静岡
静岡県三島市一番町11-14　☎0559-72-1194

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	979,930	XAM	エリア116
熱血高校ドッジボール部（1P）	153,700	XAM	5面
特殊部隊UAG（1P）	1,405,900	AOI,H	クリア ノーエブリ
レインボーアイランド	5,052,640	CBX	C=0 S×1 32面
パックマニア	294,850	GMC,JPS	6面
虎への道	35,380	CBX	
フルスロットル	788,870	XAM	最終面 4'28"01
フリーキック	104,270	GMC,JPS	11面

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血高校ドッジボール部	655,700	ASG-Y,W	3周目 VSIC ELAND
ワードナの森	9,999,990＋α	MINS & M,T	
ラビオレプス	4,211,000	究極超人-R（無空波）	全面クリア エキスパート
究極タイガー	1,863,820	M,T	1コイン ノーマル
パックマニア	417,530	ASG-Y,W	7面
忍	222,560	バブルガムクライシス2	5-2
ブラックドラゴン	2,521,900	剣　王	ノーマル
バトルフィールド	273,400	M,T	4人救出
レインボーアイランド	13,669,240	ASIG-EXI	S-5 C-10
飛翔	10,000,000＋α	MINS	18周 残10機

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア	436,570	K.K	8面
レインボーアイランド	26,232,050	SPREAM-FKS	クリアS×10 C=7 赤1
アフターバーナーII	ヒット=1,201	SPREAM-FKS	残1
★スーパーハングオン（シットダウン）	8'47"42	FUN	カウンターストップ
シティボンバー	2,539,805	SPREAM-FKS	4-1
ぶたさん	474,068	うれしいやんけ	CHAMP
究極タイガー	1,556,740	SPREAM 手がいたいF	エリア167
虎への道	52,450	インフレゲーム	3面
☆ラビオレプス（ノーマル）	5,924,000	SPREAM-FKS	ノーミスノーミソ,リボン
クエスター（スペシャル）	624,520	牧さん一生壺	30面

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア	580,790	IMM.（たまに役立つ）	11面
レインボーアイランド	25,096,350	GMC-STI.（たまに役立つ）	クリア,S×8,C=10
アフターバーナーII	クリア	IMM,UUU（たまに役立つ）	VRC-MSS
究極タイガー	4,573,080	UUU.（たまに役立つ）	エリア441
ぶたさん（1P）	814,635	IMM.（たまに役立つ）	クリア
熱血高校ドッジボール部（1P）	3,250,600	VRC-REO	6面
虎への道	498,250	BFM.（たまに役立つ）	クリア
特殊部隊UAG（1P）	1,407,500	土井 伸之	クリア
ラビオレプス（ノーマル）	3,813,900	たまに役立つ㊟	クリア ノーミサイル
SRD	2,873,820	･F･	5-7

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍	68,620	W.L.S	
究極タイガー	653,410	遊び人勇作	
SRD	196,640	強いぞぼくらのガンシップ mkII	5面
スーパーハングオン（シットダウン）	9'39"47	ガンちゃんおかえり	ヨーロッパ
スーパーリーグ	184,700	がんちゃん元気?	T4-2C H7 HR3
パックマニア	327,600	LHE-TOM	7面
アフターバーナーII	ヒット=1,147	戦え! 智美さんのガンシップ mkII	1コイン クリア
銀河任侠伝	685,400	SON	
テラフォース	930,400	LHE-TOM	最終面クリア
ブラックドラゴン	213,650	AMA	

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	896,340	ニュータイプ	エリア130
シティボンバー	2,011,185	ELPEY-PEX	2周目5面
忍	295,480	ELPEY-STY	最終面
熱血高校ドッジボール部（1P）	196,300	キューちゃんおはよう	5面
アフターバーナーII	ヒット 1,166	ELPEY-KAMIRY	最終面
レインボーアイランド	22,035,590	FHOENIX	最終面 S×9 C=10
パックマニア	438,160	ELPEY-浅岡	8面
ハスラー	65% 10面	やったぜ	
ジェミニウイング（1P）	1,810,800	ELPEY魔女っ子 SPLENDI	最終面
ジェミニウイング（2P）	1,864,650	ELPEY-PEX & SPLENDI	1P 最終面 2P 7面

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	3,818,340	GMC-こましみなみ㊟12月1日の記録	エリア=389 ノーマル
レインボーアイランド	24,633,110	中　崎	クリア C=10 S×9
パックマニア	721,890	SRD=スーパー・リアル・出んだらあ	11面 ノーマル
熱血高校ドッジボール部（1P・面数優先）	1,442,000	STI㊟（UUU FAN CLUB）	3周目アメリカ イージー
アフターバーナーII（点数優先）	322,370,790	GMC-STI㊟ 秋のレッスンせず!	クリア ヒット=947
忍	283,940	GMC-ぜっとこぶいむしょくみなみ㊟	クリア3人 残2人
虎への道	540,290	BFM㊟	全7周クリア
子連れ狼（ロケテスト）	97,200	GMC-KOMポテトチップス1枚返せ	4面永パなし イージー15人
SRD（1周目クリアエンド）	844,900	EXTEND… H.T	クリア 残5機
熱血高校ドッジボール部（1P・点数優先）	4,420,000	GML-小南君の顔が好き♡学級委員㊟	2面目 アメリカ イージー

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★熱血高校ドッジボール部（1P・得点優先）	5,541,700	HCM-FOX	3-3 イージー
熱血高校ドッジボール部（1P・面数優先）	521,100	FPG-わ & 足 HCM-FOX	3-5 イージー
究極タイガー	1,582,780	FPG-(ODOR)	エリア186
忍	336,680	FPG-SHO	クリア 1C イージー
SRD	1,834,300	FPG-TEM	3-10
ワンダープラネット	10,249,700	M♡N	全面クリア
ドラゴンスピリット	953,690	W･I	全面クリア
リベンジオブDOH	1,571,550	おしょう	最終面
レインボーアイランド	20,970,720	さだまさし	最終面 ザップなし
虎への道	16,480	TRS	1面のボス

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オペレーションウルフ	363,800	太　田	最終面
熱血高校ドッジボール部（1P）	211,400	AUT	
忍	110,090	PSY,S	1コイン 3-2
レイボーアイランド	19,424,600	EXTEND-舞奈	最終面
ジェミニウイング	1,674,480	望月紀嘉	1コイン 最終面
パックマニア	484,780	北川季美	1コイン 11面
虎への道	236,060	EXTEND-舞奈	2周目の3面
アウトラン（デュアルウェイ）	4'36"12	浪越（RCZ）	
アフターバーナー	318,851,720	海野弘晃（ZZZ）	ヒット=1173
バトルフィールド	410,400	NOUS-RA	4人救出

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	ヒット=1,302	TM（EXR）	クリア コマンド有
究極タイガー	2,249,740	UUU㊟	エリア228
☆ヘビーウエイトチャンプ（クリア優先）	9,999＋α	でぶごん HCM-MOLE	全2周クリア
ぶたさん	100,000	CKTTって何?	面数不明
熱血高校ドッジボール部	2,374,700	STI㊟	2周目の6面
シティボンバー	3,089,585	GMC-P㊟	3周目の5面
レインボーアイランド(C=10,3機設定)	25,304,800	BFM㊟	クリア ザップ有
ジェミニウイング(GB=157)	2,021,660	YOU 名人	3機設定 1ミスクリア
パックマニア(全23面制)	615,390	LGI	8面
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'52"13	TM（EXR）	ジュニア

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	ヒット 1,172	ASKA	最終面 1コイン
レインボーアイランド	20,415,990	ジョイランド草津のDOM	最終面 S有 C有
忍	227,460	Sergeant, Pepper	1コイン 5-2面
熱血高校ドッジボール部（1P）	188,100	ブリバリの NAM	6面1コイン
虎への道	378,200	ブリバリの NAM	1コイン 全2周クリア
シティボンバー	428,955	KIMKEN	1コイン4面
パックマニア	324,750	AMM-内海和子	1コイン7面
スーパーハングオン（ライドオン）	8'35"13	AMM-内海和子	エキスパート
ラビオレプス（ノーマル）	4,787,800	もうじき高2なのでそろそろゲームをや	1C最終面ノーミソリボン
特殊部隊UAG（1P）	1,487,000	めようかと思う TALL-P	1コイン最終面ノーエブリ

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血高校ドッジボール部（1P）	112,900	アケちゃん返せ to コイソ	アフリカ
特殊部隊UAG（1P）	1,365,200	とりい	クリア ノーエブリ
パックマニア	327,730	K.K	7面
究極タイガー	949,090	ゆきあやの PONKAN	5面
フリーキック	108,090	ブタを見つけたらツバかけろ	
バトルフィールド（1P）	232,400	ブタは死ね	3人救出
忍	103,540	ブタ抹殺協会	
クエスター（ニューバージョン）	428,660	ブタを殺すは世のため人のため	20面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	436,740	さとし	
沙羅曼蛇（1P）	2,574,400	PWS-APEX	4-2 7機設定

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア	408,630	TOMIO・中　崎	9面 1コイン
モンスターランド	4,299,440	SHIGERU・舟　橋	最終面・ゴールド3603
ワンダープラネット	10,553,050	MAKOTO・谷　川	最終面
フラックアタック	703,900	MASAHIRO・倉　持	最終面
タイムスキャナー	851,950	MASAYUKI・小　島	3面
クエスター	316,680	TOMIO・中　崎	22面
ドラゴンスリット	1,107,940	MAKOTO・谷　川	最終面 1コイン
R・タイプ	1,569,700	YOUZI・小　川	最終面 1コイン
沙羅曼蛇	2,331,700	TADANORI・杉　山	
1943	3,022,470	TADANORI・杉　山	最終面 1コイン

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	1,844,410	げんすい・きだ	エリア201
シティボンバー	1,438,885	GPX250R の BOBBY	11面
忍	298,550	Sgt.Pepper	4ミス クリア
熱血高校ドッジボール部・（1P）	296,300	まだまだいける ちゃすびをん	2周目 アイスランド
ぶたさん	358,581	坂口良子さんが好きで悪いか!	ランク22
パックマニア	333,500	BOSTON	11面
スーパーハングオン（シットダウン）	2'50"75	桂の CUB はまっちゃん	ビギナー
スーパーハングオン（シットダウン）	6'56"41	Eric 横田	シニア
ラビオレプス（エキスパート）	10,133,400	やつれた水島み〜な♡	ノーミス ノーミサイル
フリーキック	135,250	SOH from 金沢	11面

（?）の名前です）。

■担当：ハイスコアのレベルの高さとお店の良し悪しが正比例するわけでなし（なにも反比例するはずもないけど），マイペースで良い店作りをしてください。そのほうが遠征で来てくれたプレイヤーの人達も喜んでくれると思います。

★ＰＣ長岡（新潟）

●ＮＡＳＫＡの会誌がついにでた!!その名も「ＥＸＥ」。20ページで100円とお買い得。ほしいかたは当店まで…。

（ＮＡＳＫＡ-ＺＩＮ）

■担当：ぜひベーマガ編集部にも送っていただけませんか？やっぱり代金払わなくちゃだめ？

★ゲームコーナーマカオ（長野）

●虎への道はサギゲームだっ！（by ＡＲＣ-中島，ＳＰＹＢＯＹ，伊藤美紀の３名）

●長野はもう一面の雪景色，冬休みスキー遠征組もお待ちしてまーす。

（社長以下店員一同）

★ＰＣ豊橋（愛知）

●11月20・21日のキャロット改装１周年記念祭に来てくださったお客様，たいへんあ

ビデオインマツヤ丸太町店　京都
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイター	660,900	MOONBLADE	全面クリア
☆ヘビーウエイトチャンプ	9,999+α	ロミ清司	全面クリア
熱血高校ドッジボール部	251,200	F.O	6面
レインボーアイランド	21,000,020	MGM-STAC -BOMB	全面クリア
究極タイガー	1,666,140	G.K げんすいきだ	エリア176
パックマニア	729,390	A.I-BOSTON	10面
モンスターランド	6,041,580	K.Y.H	5,111GP
ドラゴンスピリット	976,510	RX-HTL アルム	全面クリア
クエスター	468,120	イシズミエイサク	26面
ブラックドラゴン	3,281,800	K.Y.H	全面クリア

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	2,113,430	HART-てっち21 (EQU 大島君)	215エリア イージー
アフターバーナーII (コマンドなし)	ヒット=1,075	HART $(n't)^2-x!$	1コイン クリア
ヘビーウエイトチャンプ	6,594	HART-白鳥健太郎 & 木戸猛	7人目
熱血高校ドッジボール部 (1P)	151,100	HART-TEF	4面 イージー
パックマニア	689,090	MFT 改 A.I -BOSTON	11面 23面設定
ぶたさん (1P)	375,600	HART-TEF ばくさんまた来てね	クリア
スーパーハングオン (ライドオン)	8'25"84	DCT-超ヒマ人ばばんばXOR♡II	エキスパート
SRD (1周クリアエンド)	658,110	HART $(n't)^2-x!$	全面クリア
特部隊UAG (1P)	1,459,300	BOMB !	全面クリア エブリ有
シティボンバー	1,187,300	HART-早川健 てっち21なんです	10面 タイム=多い

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	19,533,410	Rimi	H760 23面1コイン
アフターバーナーII	9,267,070	RIMI	H-0,23面 1コイン
パックマニア	356,320	KURO	8面
R・タイプ	1,209,200	YAN	全2周
究極タイガー	1,837,680	YAN	エリア197
レインボーアイランド	7,116,300	NJP-TUC-HAN	40面
テラフォース	935,100	アホカ	ノーマル
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,475,530	KK	クリア
エンパイアシティ1931	518,430	きゃ〜た	ノーマル

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1943 (1P)	2,856,210	GIN	16面
テラフォース	898,400	PHOENIX	全面クリア
ドラゴンスピリット	1,038,200	くろーびす	全面クリア
ブラックドラゴン	3,218,900	Sgt.Pepper	全面クリア
スーパーハングオン (シットダウン)	2'54"64	SRI-直 4639号	ビギナー
マスタッシュボーイ	1,505,060	JR	37面
モンスターランド	全面クリア	NAO YOU I.Y	1コイン
スーパーハングオン (シットダウン)	7'01"36	SRI-Eric 榎田	シニア
スーパーハングオン (シットダウン)	9'42"81	AMM-PAO² From アスター	エキスパート
特殊部隊UAG (1P)	1,251,300	くろーびす	全面クリア

ハイテクセガ・103　大阪
大阪府堺市北瓦町2-1-28　☎0722-21-7266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII (コマンド無)	1,741,600	GCF-KI.	ヒット907 クリア
忍	308,540	A・I-BAD くう〜ん	クリア
パックマニア	902,060	A・I- BOSTON	13面 ランクB
熱血高校ドッジボール部	225,200	CKY-OD !	1-5
バトルフィールド	1,840,100	YSR-H・A	最終面
ドラゴンスピッリット	1,176,620	A.I-COT こと 駒井	最終面 ランクC
アフターバーナーII (コマンド有)	ヒット:1,189	GCF-ABI (おーばか)	C=3,9,11 最終面
スーパーハングオン (ビギナー)	2'48"75	B・B	55秒設定 イージー
スーパーハングオン (アメリカ)	6'51"46	CD-Z1 (BIZAI)	接触5回
モンスターランド	残り2,008 ゴールド	モンスター H・O	クリア

ウィルトークタイトー山口店　山口
山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	2,146,610	NJP TUC-SET	ノーマル エリア215
熱血高校ドッジボール部 (1P)	110,400	こどくのさとうくん	ノーマル 決勝アメリカ
フルスロットル	1,116,030	NJP TUC-BEFAX	N3最終面 3'54"50
特殊部隊UAG (1P)	1,542,200	NJP-TUC -KKK	最終面 ノーエブリ
SRD	341,250	TUC-OVER- FLLOW NJP	7面ボス
ストリートファイター (テーブルタイプ)	305,100	NJP-TUC -DOG (としお)	ノーマル1P タイ アドン
レインボーアイランド	21,210,580	ラストの攻防 NJP TUC-OMA	ノーマル S×8 C=10
ブラックドラゴン	3,185,100	やはり芸術はモーツァルト BFAX	
フリーキック	121,330	いやんばかんAUA (NJP-TUC)	不動の11面
イグジーザス	985,990	NJP TUC-TO-Y	2周目3面

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイター	635,400	ブンブンブン ハチが飛ぶ	最終面
ミッドナイトランディング	672	よっちゃん	最終面
SRD	205,120	大天使ミカエル	5面
フルスロットル	739,960	ROCKY LARK	最終面 4'32"03
ダライアス	11,625,220	お池の周りに ハチが飛ぶ	Vクリア
バトルフィールド	283,200	大天使ミカエル	4面
1943	2,821,080	椽葉の DTG	最終面
究極タイガー	901,000	大天使ミカエル	エリア125
ドラゴンスピリット	623,710	永吉貴之	最終面
レインボーアイランド	9,999,990	豊田　均	最終面

パサデナ　大阪
大阪府茨木市駅前1-4-6　☎0726-25-8270

タイトル	スコア	スコアラー	備考
A-JAX	1,239,500	たまご屋 CAN	7面
特殊部隊UAG	1,382,100	ABJ-ゆたかちゃん	クリア
虎への道	46,060	村上,中田,岩部 タコトリオ	
熱血高校ドッジボール部	121,200	大食堂	4面
ハイホー2	76P+S	STAC-阿久沢& 大食堂 (V)	
ジェミニウイング	1,475,100	STAC-KAI	クリア
SRD	4,853,250	STAC-CAN	7周目の2面
レインボーアイランド	23,987,620	STAC-BOMB!	真のエンディングクリア
ゲバラ	58,300	ほえ,ほえ	
ドラゴンスピリット	465,150	天　野	

ビッグキャロット高松店　香川
香川県高松市片原町2-4　☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オペレーションウルフ	132,600	中尾　仁 (NKOS)	
レインボーアイランド	15,499,990	岡本　寿	40面クリア 残5
R・タイプ	871,200	大和さなえ S・Y	2-5
特殊部隊UAG (1P)	1,388,700	奥田正次 (VI)	最終面クリア ノーミス
ラビオレプス (1P・ノーマル)	3,766,400	RUN	最終面クリア 3ミス
フリーキック	99,820	奥田正次 (NANNO) がめじるし	
SRD	141,640	奥田正次	
テラフォース	638,600	フォゾン一刻 (GHE)	11面
パックマニア	397,740	河地哲也	11面
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,091,700	RUN	最終面クリア 残2

なんばCITYビッグキャロット　大阪
大阪市南区難波5-1-60 なんばCITY内　☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
虎への道	535,960	LOVELY ANGEL	全2周クリア
ぶたさん (1P)	383,591	LOVELY ANGEL	最終面
究極タイガー	1,657,650	RX-アホの ESP	エリア184
忍	187,650	RX-アホの ESP	4面
レインボーアイランド	21,000,060	SYO (GPX)	全面クリア
★特殊部隊UAG (1P)	1,549,500	GAK=ドールのナミ	クリア
パックマニア	480,990	GRM 荒井	10面
ザ・ディープ	22,800	LOVELY ANGEL	2面
ラビオレプス (ノーマル)	3,689,400	JRK-ZAWELL	全面クリア ノーミサイル
ブラックドラゴン	2,425,800	OGAT-RAT	全面クリア

マイコンゲームI.B&ZONE　兵庫
兵庫県尼崎市東園田町5-46-10　☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オペレーションウルフ	150,820	髙　山	
ストリートファイター (1P)	281,040	みたこともない ガ　キ	ノーマル
ジェミニウイング	768,400	MOUJI 名人	全面クリア
レインボーアイランド	12,108,710	崎　山	難度3 全面クリア
アフターバーナーII	7,219,000	SYUNJI	ノーマル 1コイン
バトルフィールド	202,800	H・RYU	1コイン
SRD	148,700	A-I,BAD	ノーマル
熱血高校ドッジボール部	91,680	POO	ノーマル 1コイン
スーパーハングオン	9'24"92	A・I-EXP	エキスパート
モンスターランド	2,442,800	だもんね	全面クリア 難度4

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII (デラックス)	69,737,850	フォゾン一刻 (DON)	ヒット807 全面クリア
アウトラン (SD・レイクサイド)	4'41"03	RUN	80秒 イージー
アウトラン (ヴァインヤード)	4'46"40	RUN	80秒 イージー
アウトラン (ストーンヒル)	4'42"46	RUN	80秒 イージー
アウトラン (デスバレイ)	4'40"12	RUN	80秒 イージー
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	N 5機設定 1,364,560	RUN	1コイン クリア
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	N 3機設定 1,146,900	LUM	1コイン クリア
パックマニア	589,160	MAX	9面
究極タイガー	847,190	RUN	エリア116
忍	144,710	MAX	3-4

ゲームセンターニュー光　大阪
大阪府大阪市南区心斎橋筋2-33　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍	193,270	ヤブイシャ	イージー
究極タイガー	437,840	パパイア	エリア62
SRD	139,600	黒田隆治	5万点毎 ハード
虎への道	163,700	モヘジ	LECEL 20
ラビオレプス (ノーマル)	357,300	小林敏英	ハード
ジェミニウイング (1P)	196,510	ワタシワトラ	ノーマル
エアーウルフ	93,840	カネガナル	
フラックアタック	186,900	J & P	ハード
クロスシューター (1P)	1,501,200	ナガイトシオ	ランクC
特殊部隊UAG (1P)	434,800	サカモト	エブリ

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイター (1P)	579,700	川　田	10面 テーブル
レインボーアイランド	14,001,380	松　村	クリア C-5
ジェミニウイング	473,070	尾　崎	5面
シティボンバー	454,805	津　村	5面
忍	122,950	IGA	3面
テラフォース	904,900	川　田	クリア
R・タイプ	635,100	RAY	8面
ラビオレプス (1P)	1,611,000	川　田	8面 エキスパート
ワンダープラネット	129,460	松　村	8面
アフターバーナー (シティタイプ)	13,877,130	川　田	クリア ヒット683

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルフィールド (1P)	1,518,400	TUC-点カセ命 Y.T	4人目
特殊部隊UAG (1P)	1,527,700	TUC-KEN II	最終面 ノーエブリ
熱血高校ドッジボール部 (1P)	255,200	TUC-Y.T	4面
レインボーアイランド	19,640,110	OBY-PAX	最終面 残6
フルスロットル	4'26"23	TUC-F-1 スピリット LEE	タイム優先 ゴール
SRD	1,301,600	INFINITE S.I	3周目1面
オペレーションウルフ	241,500	AKIO IN MAC	空港
スーパーリーグ (1P)	1,922,350	TUC-SFF LEE	1コイン 3試合目
アフターバーナー	3,912,600	EAST.CLUB YAR	ヒット362
究極タイガー	1,407,680	TVC-大西の大将 LEE	エリア167

りがとうございました。これからも豊橋キャロットをよろしくおねがいします。
●そーいえば豊橋キャロットにイシターの復活ありますョ!
■担当：というわけです。イシターファンの人は豊橋キャロットにレッツゴー!カイがあなたを待っています。
★ゲームプラザイエローハット（愛知）
●ファイナルラップ，サンダーブレード共に入荷決定です。
●みなさんも，ぜひ，ぶたさんにはまってください!
●我こそは，というスーパープレイヤーの来店をお待ちしております。（店員一同）
■担当：そういえば,ぶたさんで,ごくまれにだいぶたさんが腕立て伏せをはじめるんですけど，あれを意図的にやらせる方法を誰か発見してもらえませんかねえ…。もっと見てみたいです。
★ゲームセンターアスター（滋賀）
●「みんなでがんばって★をつけよう」とTALL-P，MPY-よしみ，KIMその他大勢の常連が言っているのでガンバろう!（俺を忘れるな!!AMM-PAO²）

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	10,691,310	H.U	ヒット=373 19面
アウトラン（ヴァインヤード）	44,004,140	RYU	4′54″37
アウトラン（デスバレイ）	39,225,100	YAMA…	5′07″37
アウトラン（レイクサイド）	60,876,170	RYU	4′42″84
テラフォース	560,000	山崎誠司	最終面
テラフォース	576,800	フリーアルバイターA	
フルスロットル	846,460	H.U	4′20″08
沙羅曼蛇（1P）	3,913,200	けいのバカ	5周目5面 ノーマル設定
スペースハリアー（ローリングタイプ）	36,416,220	M.T	1コール
ダブルドラゴン（1P）	90,510	YAMA…	ノーマル設定 最終面

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	ヒット880	MAX-AHO	1コインクリアヒット優先
究極タイガー	3,051,430	GMC,DURAN	エリア282 1コイン
レインボーアイランド	6,378,900	IT'Sドールですねー大阪の御中さん	1コイン 最終面 C=貴
SRD	4,688,580	GMC,DURAN	1コイン 8周目の3面
特殊部隊UAG	1,449,100	ねもちゃん	1コインクリアノーエブリ
バトルフィールド	4,160,100	GMC,DURAN	1コイン クリア 1ミス
ラビオレプス（ノーマル）	4,905,800	松原博子は僕の！MYN-帝	1コイン クリア
ラビオレプス（エキスパート）	12,654,500	G.M.C.N.K	1コイン クリア
ぶたさん	591,140	吉村さん	1コイン チャンプ
アウトラン	4′37″93	KGC.TOK	75秒イージー Dコース

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	1,814,660	BUI.	エリア209
シティボンバー	847,355	BUI.	9面
熱血高校ドッジボール部（1P）	274,500	ROI.	6ステージ アメリカ
レインボーアイランド	22,095,490	BUI.	クリア 1コイン S×10
アフターバーナーII	18,339,500	ROI.	ヒット数1004機
バトルフィールド	2,110,800	GMC,DURUN	最終面クリア
SRD	3,387,550	GMC,DURUN	6周目の5面
パックマニア	589,720	K.N.O.K	13面
ラビオレプス（エキスパート）	4,226,400	BUI.	最終面
モンスターランド	3,015,920	GMC,MAMIKO	最終面 ゴールド残2317

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	7,050,090	GMC N・K	1コイン エリア455
ストリートファイター（テーブル）	572,400	GMC NBA	1コイン 最終面
★パックマニア	1,766,120	GMC HSA	1コイン 20面
アフターバーナー（ダブルクレイドル）	1,064	GMC E・A	1コイン 最終面
シティボンバー	1,116,100	GMC ZYX EX	1コイン5面
虎への道	585,460	GMC EPT=B・J	1コイン 最終面
R・タイプ	2,132,300	GMC HSA	全2周クリア
ぶたさん（1P）	790,555	蘭 丸	1コイン8面
★ラビオレプス（エキスパート）	14,529,200	GMC N・K	ノーミス リボン
アウトラン（ニューバージョン）	4′35″65	Y.MAC	イージー，デュアルウエイ

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダープラネット	250,650	田崎 真也	10面
ジェミニウイング（2P）	1,209,290	山下 邦人 橋本 佳尚	7面
ジェミニウイング（1P）	975,290	山下 邦人	7面
R・タイプ	1,166,700	前田　徹	2周クリア 50円=2ゲーム
バトルフィールド（2P）	495,400	山下 邦人 橋本 佳尚	2人救出 大戦
バトルフィールド（1P）	653,700	片山 道久	4人救出 未来世界
レインボーアイランド	6,733,680	片山 道久	ノーボーナス ダイヤ10万
アルゴスの戦士	379,320	入浜　豊	8面，2C 20円=1ゲーム
1943	2,980,320	前田　徹	全クリア1C 50円=2ゲーム
スーパーハングオン（ミニライドオン）	37,083,890	山下 邦人	5′10″63 ジュニアコース

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テラフォース	139,000	浦川　聡	2面
テラフォース	128,300	杉浦 美徳	3面
ワンダープラネット	157,230	田崎 真也	9面
エアーウルフ	121,900	中原 勇夫	3面
バトルフィールド	155,300	岩永 好正	2人救出
キック＆ラン（2P）	ポイント15	ベンジャミン福岡＆代表 DON 徳久	全勝 2Pトータル
魔獣の王国（1P）	1,101,050	永田 哲也	全面クリア
パックマニア	59,940	佐久間 武	4面
レインボーアイランド	4,163,500	永田 哲也	全面クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3′05″00	川波　裕	アフリカ ビギナー

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	917,550	うる星狂	1コイン 最終面
レインボーアイランド	2,587,990	FX	1コイン 20面
オスカー	296,200	うる星狂	1コイン 最終面
1943（1P）	3,103,500	白血球III号	最終面 1コイン モビ0
ダブルドラゴン（2P）	365,100	ヘンリーポップ	最終面
究極タイガー	846,000	CIA	1コイン エリア120
アフターバーナー	10,097,300	JOE	3Cクリア ヒット337
フラックアタック	634,900	うる星狂	1コイン 2周目5面
パックマニア	309,880	FX	1コイン7面
テラフォース	439,500	スーパーゼビウスの七種大介	1コイン7面

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館2F　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぶたさん	552,610	SNT-小北	全面クリア CHAMP
パックマニア	312,500	M校 JUN & 市立 HRC	7面
特殊部隊UAG	1,419,900	ジャボチンスキー将軍 はまだ	最終面 ノーエブリ
レインボーアイランド	18,000,000	Sniper-AUR	最終面 全コマンド
忍	363,250	SNT-小北	最終面
虎への道	355,050	ジャンボマシンダーはまだ	最終面
究極タイガー	792,080	TARGFT-KVC 佐々木	エリア108
テラフォース	877,100	アトランジャーはまだ	最終面
シティボンバー	635,965	スーパーリアル田上なたあるの裸体	5面
アフターバーナー	56,216,330	おしりペンペンいしししし FIN	21面 ヒット659

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	1,105,240	ナムコおやじ	ランクC
シティボンバー	526,375	NMC	イージー
パックマニア	330,040	Pochi	イージー
熱血高校ドッジボール部（1P）	126,200	サインはV	ノーマル
ラビオレプス（エキスパート）	2,699,800	ナムコおやじ	10面
ラビオレプス（ノーマル）	3,664,400	nmc	クリア
テラフォース	864,300	JCB	イージー
SRD	238,810	61310	イージー
ワンダープラネット	10,295,810	はいてくマーキン	イージー
バトルフィールド	114,600	松永真一郎	イージー

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラビオレプス（エキスパート）	10,182,200	MGF-NJP NYA	ノーミサイル リボン付
パックマニア	1,147,880	MELT-TAN	エンドレス 3人18面
忍	321,820	MGF-NJP 渕野	全面クリア 1C 3人
アフターバーナーII	ヒット=1,032	MGF-NJP NYA	操縦桿こわれ 全面クリア
レインボーアイランド	17,398,280	TAYO	全面クリア S×10
SRD	3,922,070	TAYO	6周目10面 ノーマル
究極タイガー	2,901,930	MELT-TAN	1コイン エリア261
ブラックドラゴン	3,431,450	MGF-NJP 渕野	1コイン 全面クリア
熱血高校ドッジボール部（1P）	583,400	MGF-NJP FRE	1コイン 3周目中国
シティボンバー	3,172,040	TAYO	1コイン 4周目5面

ウィルトークタイトー都城店　宮崎
宮崎県都城市中町5街区8号　☎0986-23-2435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー（青オンリー）	1,497,200	私はだーれ EK	エリア166
レインボーアイランド	7,431,240	WIN	1C C→$ 為りクリア
SRD（1周クリアエンド）	692,100	KEI ちゃん	全面クリア
SRD（エンドレス）	1,244,580	KEI ちゃん	3周でやめた
バトルフィールド	全面クリア	丸ちゃん	1コイン イージー
特殊部隊UAG（1P）	1,291,300	KEI ちゃん	全面クリア エブリなし
フラックアタック	765,200	ZEN	2-5 ハードランク
ストリートファイター（ラバー250秒）	925,500	KEI ちゃん	全面クリア ベリーハード
ワードナの森	全面クリア	END,Mr PON 他10名ぐらい	1コイン 最終面
ストリートファイター（ラバータイプ）	全面クリア	コンティニュー男だ	250秒設定 ベリーハード

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍	343,990	LINNA F,P1	全面クリア
忍	135,810	CAT	全面クリア
ジェミニウイング（1P）	1,515,310	えっくす	全面クリア
ジェミニウイング（2P）	1,388,830	M M T・JSHINGH	7面
ワンダープラネット	10,251,510	CAT	全面クリア
熱血高校ドッジボール部（1P）	86,700	中革派 T.JSHINGH	
パックマニア	425,920	S,A	
アフターバーナー	14,547,250	UNK	ヒット685
ブラックドラゴン	1,121,100	たいち	
スーパーリーグ	1,065,730	しいぴい	2試合目7回表

★ＰＣ関大前（大阪）

●レインボーアイランドは11月24日になくなってしまいました。ごめんなさい。

★ハイテクセガ103（大阪）

●イーストサイドからハイテクセガ103に代わってもう1年もたちました。当店にはＮＣ，Ａ・Ｉ，ＧＣＦ等のサークルの人達をはじめとするたくさんのゲーマーが遊びに来て仲良く楽しくやってます。大阪のみなさん，どんどん遊びに来てください。（店員ＡＢＩ．）

●㋩のＴＲＡＺＡＮ君が岡山に行ったきりだ。早く帰ってきてちょうだい。（常連一同）

★ウイルトークタイトー山口（山口）

●究極タイガーもういい！（ＫＫＫ）

●山口はツェペリーな場所だ！あべし。(ＤＤＤ)

●ＮＪＰをよろしく！（㋩ＪＯＧ）

●ＳＵＲＰＡＳＳＥＲ-Ｒ，Ｔ君，遠征に来てくれてありがとう。また来てください。（ＮＪＰ-ＴＵＣ-花園ユーミ）

★モンキーハウス本館（福岡）

●ハイホー2が大人気，ぶたさんも多くの人が熱中しています。

●我こそはワールドカップ対戦で世界一！と思われるあなた！ぜひ当店へ来て，対戦をしてみませんか？全国から広～く募集します‼※希望者は店員に話しかけてください。（店員ＧＭＣ-ＥＰＴ Ｂ．Ｊ）

■担当：というわけで今年もチャレンジ・ハイスコア・コーナーをよろしくお願い致します。チャレハイ通信に載せたいことがありましたら，毎月お店のほうに送られる集計用紙の通信欄をご利用ください。お店のかたがご記入なさっても常連のかたがご記入なさってもかまいません（ただしできるだけ字はていねいにお願いします）。

〔店別ハイスコア表の略号解説〕

１Ｃ…１コイン（基本的にはこれがなくても１コインですが）。

(１Ｐ)…１人プレイ

ノーミソ…ノー・ミサイル・ボーナス

Ｃ…入力した隠しコマンドの面数

Ｓ…入ったシークレット・ルームの数

クリア…全面をクリア

○－×…○周目の×面目

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

ＮＥＣ

Q 「ＰＣ−6601ＳＲ」用の日本語ＢＡＳＩＣが発売されていると聞いたのですが，くわしく教えてください。

〔神奈川県相模原市・**蓮沼　豊19才**〕

A 「ＰＣ−6601ＳＲ／6001mkIIＳＲ」用に市販されている日本語ＢＡＳＩＣはつぎのものです。

名前：漢字ＢＡＳＩＣ　ＫＮＪ−60／66ＳＲ
メディア：3.5インチＦＤ(１ＤＤ)
価格：12,800円
メーカー名：システムイン鹿児島
☎：0992−23−8366
注意事項：漢字ＲＯＭ＆ＲＡＭカートリッジ「ＰＣ−6007ＳＲ」が必要。

〔回答者：**Mr.66**〕

Q 「ＰＣ−6601ＳＲ」には，ドライブ１のとなりにドライブ２と書いてあるところがありますが，ここは，どうやって使うのですか？

〔神奈川県小田原市・**KONAMIZ14才**〕

A 「ＰＣ−6601ＳＲ」はフロッピーディスク・ドライブを２台使えるようになっていますが標準では１台しか内蔵されていません。２台目はオプションですので買いたして取り付けなくてはなりません。

その取り付ける場所が「ドライブ２」と書いてある四角いメクラブタのしてある窓の部分なのです。

２台目の増設用ドライブは「ＰＣ−6601ＳＲ−ＦＤ1」(価格39,800円)です。

〔回答者：**Mr.66**〕

Q Ｎ88−ＢＡＳＩＣでセーブしたものをＮ88−日本語ＢＡＳＩＣでロードできるのですか？

〔宮城県塩釜市・**森善洋15才**〕

A Ｎ88−ＢＡＳＩＣでセーブしたプログラムとＮ88−日本語ＢＡＳＩＣでセーブしたプログラムは，日本語の部分を除いてまったく同じです。したがって，ロードすることは可能です。しかし，ＦＲではＲＡＭを増設していないときテキスト領域が16Ｋバイトしかありませんので，16Ｋバイトより大きなプログラムはロードできません。この場合は「ＰＣ−8801−02Ｎ」かマルチボードＡを使ってＲＡＭを増設してください。

また実行する場合は，ＳＣＲＥＥＮ命令のデフォルト値や，変数領域の大きさに多少ちがいがありますので，注意してください。

〔回答者：**ＰＣ88−Ｘ**〕

Q 「ＰＣ−8801ＦＨ」を持っているのですが漢字と色付きグラフィックを同時表示するにはどうすればよいでしょう。

〔山口県宇部市・**開作輝之15才**〕

A 「ＰＣ−8801ＦＨ，ＭＨ」ではＳＣＲＥＥＮ３，４でしか漢字を表示することができません。したがって同時にカラー・グラフィックを表示できるのはＳＣＲＥＥＮ３しかありません。

〔回答者：**けんちゃん**〕

Q 僕は，「ＰＣ−8801mkIIＭＲ」を持っているのですが，２ＨＤのディスクにセーブしたものを２Ｄのディスクにコピーしたり，またその逆のことを行なうことはできないのでしょうか？

〔岐阜県各務原市・**上段智文15才**〕

A 「ＰＣ−8801mkIIＭＲ・ＭＨ」には，２ＨＤに記録したプログラムを２Ｄに移したり，その逆を行なうための「ファイル転送ユーティリティ・プログラム」をＮ88−ＢＡＳＩＣのシステム・ディスクの中に納めています。

このユーティリティは，システム・ディスクの「xfiles.J88」を立ちあげれば使うことができます。

転送できるメディアは２ＨＤ，２ＤＤ，２Ｄ，１Ｄの４種類です。

なお，このユーティリティではシステム・ディスクの転送はできません。

〔回答者：**雄太郎**〕

Q 僕は，「ＰＣ−8801ＦＨ」と「ＰＣ−KD862」を持っています。先日ビデオアート・ボードを買いましたがマニュアルを見てもあまり使いかたがよくわかりません。また，サンプル・プログラムを打ち込んでもエラーがでて，うまくいきません。使いかたをくわしく教えてください。

〔愛知県海部郡・**山口智広15才**〕

A サンプル・プログラムでエラーになるのはたぶん打ちまちがいだと思われますので再度プログラムをチェックしてください。

また，ＮＥＣより「ペイント・ツール(ＰＳ88−012−2W)」(価格15,000円)というソフトウエアがでております。このソフトは，スーパーインポーズもサポートしていますので，こちらもご利用ください。

〔回答者：**けんちゃん**〕

Q 「ＰＣ−8801ＭＨ」に使えるジョイスティックをくわしく教えてください。

〔群馬県利根郡・**ｍＨ命13才**〕

A 「8801ＦＨ，ＭＨ，ＶＡ」で使えるジョイスティックには，２種類あります。それは，キーボード・インターフェースに接続するものとマウス・インターフェースに接続するものです。

キーボード・インターフェース接続用には，㈱スピタル産業より，「ＪＯＹ−６ＭＧＳ」(価格3,500円)，「ＪＯＹ−８ＭＧ」(価格3,980円)，「ＪＯＹ−８ＭＧターボ」（価格5,950円）があります。

マウス・インターフェース接続用には，ＭＳＸなどのジョイスティックが接続が可能です。ただし，ソフトが対応していないと使えないことがありますので，注意してください。

〔回答者：**猫**〕

Q 「ＰＣ−88ＶＡ」で“ＮＥＣ ＰＣ−Engine monitor V1.0”というのが立ちあがるのですが，これは，どういう使いかたをするのですか？

〔京都府相楽郡・**ＰＣ−88ＶＡ買ったゾ！14才**〕

A ＰＣ－Engine monitorは，従来機種のモニタと同じ役割をします。

「ＰＣ－88ＶＡ」の機械語モニタ（ＰＣ－Engine monitor）はつぎのような特徴を持っています。

1．μPD9002のＺ80互換命令を除くすべての命令をサポートしています。
2．Intel 8086のニーモニック，μPD9002のニーモニックを選択できます。
3．History 機能を持つライン・エディタを使用できます。
4．スクリーン・エディタによるメモリ・エディット機能をサポートしています。

機械語モニタは，ＰＣ－Engine上からもＢＡＳＩＣ上からも呼ぶことができます。

〔回答者：**雄太郎**〕

Q 「ＰＣ－88ＶＡ」を買おうと思っているのですが，今使っているディスプレイ「ＰＣ－ＫＤ854」に接続しても65,536色だせるのでしょうか？

〔神奈川県横浜市・**平泉祐二14才**〕

A 「ＰＣ－88ＶＡ」は，アナログＲＧＢ入力を持つディスプレイでしたら，65,536色を表示することが可能です。

ＮＥＣが発売しているアナログＲＧＢ入力を持つディスプレイとしては，ＰＣ－ＫＤ851／853／854／861／862，ＰＣ－ＴＶ352／451／452／453Ｎ／471 等があります。

〔回答者：**雄太郎**〕

Q 僕は，「PC－9801ＶＭ21」を持っています。この前サウンド・ボードを買いました。そしてマニュアルどおりにメモリ・スイッチを設定し，マニュアル16ページどおりにサンプル・リストを打ち込んだら，「Illegal function call」とエラーがでました。どうしてですか。

〔愛知県江南市・**安楽　悟15才**〕

A サウンド・ボードのマニュアルの16ページのリストは，日本語連文節変換等の機能を使用しない場合のリストです。

日本語連文節変換等の機能を使用した場合，その機能を実現するためのコード等がメモリをかなり使ってしまうため，リストにあるＣＬＥＡＲ文のメモリの上限値は取れなくなり，エラーが発生します。

ですからこのような場合は，ＣＬＥＡＲ文のメモリの上限の値をもっと大きな値にしてください。

具体的にディスク・コード等がどのくらいメモリを使うかは，ＶＭ21のユーザーズ・マニュアルのメモリマップのところに書いてありますが，あまり機械語を使わないのでしたら，＆Ｈ９Ｆ00といった大きな値を設定するとよいでしょう。

〔回答者：**エレマウス**〕

カシオ

Q ぼくは「ＰＢ－110」を持っています。ベーマガのプログラムを打ち込むとき，ときどき一つの文が長すぎて最後まで文を入れることができないときがあります。どういうふうにすれば入力できますか？

〔静岡県・**Mr. X**〕

A 「ＰＢ－100／110」では１行に最大62文字までプログラムを入力できますが，プログラム・リストにはプログラムを見やすくするためにスペースが入っていますので，スペースを入れて入力すると62文字を越える場合があります。

その場合はスペースを入れずに入力してください。

例 210　ＰＲＩＮＴ　ＣＳＲ0;“■”; ＣＳＲ 7;“■”; ＣＳＲ　H;“Ω”; ＣＳＲ　C;“X”; ＣＳＲ　9;N;

上の例では68文字になりますがスペースをつめると60文字になります。

〔回答者：**帰ってきたサンダース軍曹**〕

Q ワープロ・ユニット「ＭＷ－24」は，プリンタ・インターフェースの付いたＭＳＸでもリストの打ちだしはできないのでしょうか？

〔北海道根室市・**三森啓一16才**〕

A 「ＭＷ－24」は「ＭＳＸパソコン用ワープロ・ユニット」ですので，プログラム・リストは残念ながら印字できません。

ＭＳＸ２でももちろんワープロ・ユニットとしては使えますが，やはりプログラム・リストの印字はできません。

〔回答者：**帰ってきたサンダース軍曹**〕

Q 「ＭＸ－100」の送受信アンテナは「ＭＸ－10」でも使えますか？

〔山梨県南都留郡・**七々木　誠11才**〕

A 「ＭＸ－101」の送受信アンテナは送受信機能を持っている「ＭＸ－101」専用です。従って，「ＭＸ－10」には使えません。

〔回答者：**帰ってきたサンダース軍曹**〕

セ　ガ

Q 「ＳＣ－3000」でパソコン通信はできますか？

〔埼玉県上尾市・**辻 賢哉15才**〕

A 「ＳＣ－3000」本体だけでは，パソコン通信はできません。パソコン通信をするには，データを入力するための出入口が必要です。一般には，ＲＳ－232Ｃポートが使われています。「ＳＣ－3000」クラスのパソコンには，そのポートがありませんので，周辺機器として持たなければなりません。この他，通信方法や日本語処理の問題を考え合わせますと，「ＳＣ－3000」とつり合う費用でパソコン通信をするのは，現在のところ大変むずかしいことです。

セガにも，スペースコントロール・ステーション「ＳＦ－7000」という周辺機器がありました。「ＳＦ－7000」にはＲＳ－232Ｃポートと，それをコントロールする命令文を持ったディスク・ベーシックがありましたので，異機種のパソコンとデータ交信ができましたが，残念ながら現在は生産されておりません。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q 「ＳＣ－3000」のベーシックで数字の“０”を“0̸”に変えたいのですが，どのようにすればいいのですか？

〔大阪府東大阪市・**加藤宏征13才**〕

A 「ＳＣ－3000」には，文字や数字を書き換える命令があります。その命令を使えば，リセット・キーを押すか，電源を切るまではその書き換えた文字のままになっています。

PATTERN　C＃&H30,“708898Ａ８Ｃ8887000”

上のプログラムは，その命令を使って０を0̸に書き換えるためのプログラムです。行番号を付けずに打ち込んで[ＣＲ]キーを押せば実行されます。実行したあとで[0]のキーを押せば0̸と画面にでてくるはずです。

この方法を使えば，テキスト・ブックの付録にあるキャラクタ・セットの文字や記号を全部書き直せます。なお，Ｃ＃＆Ｈ30とは数字の０が入っていた番地を意味しています。

くわしくは，テキスト・ブックの100ページを読んでください。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q 「SC－3000」のＬＥＶＥＬⅢＢＡＳＩＣで，カラー・ミキシングのしかたがよくわかりません。くわしく教えてください。

〔東京都府中市・**志水照匡**〕

A 印刷された写真を拡大鏡で見ると，赤，青，などの点で構成されているのが見えます。パソコンも同じ方法でカラー・ミキシングができます。サンプル・プログラム(**リスト１**)を掲載しますので，参考にして練習してみてください。

20行，30行は，パターンの設定です。100

《リスト1》カラー・ミキシングのサンプル・プログラム

```
10 SCREEN 2,2:CLS
20 PATTERN C#&H5A,"AA55AA55AA55AA55"
30 PATTERN S#&HA,"AA55AA55AA55AA55"
40 PATTERN S#1,"55AA55AA55AA55AA"
100 REM -----------------------------
110 COLOR 0,8,(48,80)-(55,88),0
120 COLOR 11,0
130 CURSOR 48,80:PRINT CHR$(90)
200 REM -----------------------------
210 SPRITE 2,(48,120),&HA,8
220 SPRITE 3,(48,120),1,11
900 GOTO 900
```

行からは，背景色を８×８に切りぬいてパターンを重ねます。

200行以降は，スプライトどおしのカラー・ミキシングです。キャラクタの色と大きさは，必要におうじて増やしてください。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

任天堂

Q 先日，ファミリーベーシックの「Ｖ３カセット」と「専用データ・レコーダ」を買いに行ったのですが，どの店にも売っていませんでした。任天堂から直接購入することはできますか？

〔千葉県八千代市・**花田真一14才**〕

A どちらも価格9,800円で販売しています。現金書留で任天堂まで注文してください。なお，送料はサービスです。〔回答者：**マリオ**〕

Q ディスクシステムを発売当初から使っているのですが，買ってきたばかりのゲームや，友達の家でロードできるゲーム・ディスクを入れるとエラー27がでてしまいます。どうしてでしょうか？

〔茨城県真壁郡・**松村幸広16才**〕

A ディスクカードに問題がないとすればディスクシステムのほうに原因があると考えられます。

まず，順序として，まずディスク・ドライブのヘッドが汚れていることが考えられます。ヘッド・クリーナを使ってみるのもいいですが，主に予防のためのものですから，こびりついた汚れまで取れません。

つぎにヘッドが摩耗していることが考えられます。ヘッドの寿命は通常時間で 100時間位です。それから，メカニックな部分と電気的な部分の故障と考えられます。具体的にはヘッドの位置調整のくるいや，回路の部分的な故障です。さらに，これは，まれですが，ＲＡＭアダプタやファミコン本体の一部が故障していることも考えられます。

いずれにしても，中を開けることが必要ですし，精密な部品が多くありますから任天堂まで修理依頼をして調べてもらったほうがいいでしょう。　〔回答者：**マリオ**〕

Q 僕のファミコンにファミリーベーシックのキーボードを接続すると反応しないキーがあります。ジョイスティックでもおかしな反応のしかたをすることがあるのですが，これはコネクタが悪いからなのでしょうか？

また，修理ができるなら修理代を教えてください。〔埼玉県朝霞市・**阿部英貴14才**〕

A コネクタというのは，エキスパンド・コネクタのことですね。部品名は「Ｄサブジャック15Ｐ」です。

質問の内容だけではよくわからないのですが，コネクタが悪いかもしれません。もう一つ考えられることに基板のほうにあるコネクタ等から入ってくる信号をＣＰＵへ伝える役目をするI/Oインターフェースの回路が悪くなっている可能性もあります。

修理代は，コネクタだけなら1,700円ぐらい，基板のほうになると3,000円ぐらいかかります。コネクタもI/Oインターフェースも，ファミコンにとって大事な役目をしている陰の主役たちです。扱うときはくれぐれも注意するようにお願いします。

〔回答者：**マリオ**〕

松下

Q 僕は「ＦＳ－Ａ１Ｆ」でコンピュータ・グラフィックを描いてみたいのですが，Ａ１Ｆ用のグラフィック・ツールにはどのようなものがありますか？

〔群馬県太田市・**及川健之13才**〕

A ご質問の「ＦＳ－Ａ１Ｆ」には「グラフィック・ツール」というソフトがディスクで付属されています。このソフトではＢＡＳＩＣのＳＣＲＥＥＮ８（横256×縦212ドット）モードの画面に，カーソル・キーか別売のマウスを使って256色で絵を描いたり，ＪＩＳ第１水準の漢字を袋文字，影文字，太文字で表示したりできます。また描いた絵や文字を拡大，縮小，回転，複写，削除したり，別売のイメージ・スキャナで印刷物や，手描きのイラストを画面に取り込むことができます。作った絵はフロッピーディスクに記録したり，プリンタで印字できます。

使えるプリンタの種類は当社製のワープロ・プリンタ「ＦＳ－ＰＷ１」(価格49,800円）または，24ドット漢字プリンタ「ＦＳ－Ｐ400」(価格99,800円）のみです。どちらのプリンタも漢字の印字（24ドット）とはがきの印字ができます。ただしカラー印字はできません。

別売のグラフィック・ソフトに「ユニペイント(ＦＳ－ＳＤ601)」(価格14,800円）があります。このソフトはＢＡＳＩＣのＳＣＲＥＥＮ（横512×縦212ドット）モードの画面に別売のマウスを使って512色中の16色で絵を描いたり，20種類の英数字装飾書体を使ってのレタリングができます。複写，反転なども可能です。作った絵はフロッピーディスクに記録したり，プリンタで印字できます。７色カラー・プリンタ「ＦＳ－Ｐ200」(価格54,800円）を使えばカラー印字ができます。ただし，Ｐ－200の場合は専用用紙を使うのではがきには印字できません。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕

Q パナソニックから発売されているＭＳＸ用ディスク・ドライブで，２ＤＤもしくは１ＤＤのソフトは使えますか？

〔埼玉県入間市・**三ッ木雄一13才**〕

A パナソニック製のＭＳＸパソコン用ディスク・ドライブ・ユニットはすべて，２ＤＤ（両面倍密倍トラック)，１ＤＤ（片面倍密倍トラック）に対応していますので，使用できます。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q 松下から発売されている「Ａ１コンポ」にはどのようなものがありますか？

〔千葉県松戸市・**飯野和紀13才**〕

A 現在発売中の「Ａ１コンポ」(Ａ１の周辺機器）はつぎのとおりです。

①　ワープロ・プリンタ「ＦＳ－ＰＷ１」(価格49,800円）

連文節変換（ＭＳＸ標準日本語入力フロントエンド・プロセッサ対応）の日本語ワープロと住所録ソフト内蔵の24ドット漢字プリンター体になったものです。

②　3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブ「ＦＳ－ＦＤ１Ａ」(価格39,800円）

アンフォーマット時１ＭＢの両面ドライブ(１ＤＤ，２ＤＤ対応)。「ＦＳ－ＰＷ１」と組み合せると，第２水準漢字が使用できます。

③　ビデオ・テロッパー「ＦＳ－ＵＶ１」(価格39,800円）

スーパーインポーズ機能内蔵で，ビデオ画像とパソコン画像の合成が可能。第１水準の漢字内蔵で，テロップ，タイトルの作成，ビデオ編集に使えます。

④　ＭＳＸオーディオ・ユニット「ＦＳ－ＣＡ１」(価格34,800円）

ＦＭ音源９音，ＰＣＭ音源１音，ＰＳＧ音源３音合わせて13音を同時に鳴らせます。別売のミュージックキーボード（価格34,800円）を使って演奏が楽しめます。

⑤　通信モデム・カートリッジ「ＦＳ－ＣＭ820」(価格29,800円）

第１水準漢字ＲＯＭ(12ドット)を内蔵し漢字の受信表示ができます。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q ワープロ・プリンタ「ＦＳ－ＰＷ１」は，ハガキに印字することができますか？

〔三重県伊勢市・**亜離乙15才**〕

A はい，はがきに印刷できます。ワープロ・プリンタ「ＦＳ－ＰＷ１」(価格49,800円）はワープロ・ソフト，住所録ソフトを内蔵しています。使用できる用紙は，はがきからＢ４(印字はＢ４横）までです。

はがきの場合はワープロ・ソフトで文書はもちろん，住所録ソフトの宛名印字もできます。ワープロ・ソフト，住所録ソフトを使うには，ＶＲＡＭ 128ＫＢのＭＳＸパソコンが必要です。〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕

Q パナソニックから発売されたS－RAMカートリッジについてくわしく教えてください。

〔東京都板橋区・**斉藤和明14才**〕

A 正式にはPana Amusement Cartridge(パナアミューズメント・カートリッジ）と呼びます。

このPACはMSXゲーム専用のデータ保存，交換用のカートリッジです。PAC対応マークの付いたゲームソフトのパスワードやデータを簡単に保存することができます。今発売中の「虚空の牙城」(T&E SOFT）と「復讐の炎」(マイクロキャビン）では，データ互換があり，どちらかのゲームを途中までプレイし，データをPACにセーブし，つぎにもう一方のゲームでプレイする時にロードすると，単独で使用したときには使えない，特殊アイテムが使えるようになります。

データは内蔵の電池でバックアップされ，寿命は約5年です。

標準価格は3,800円です。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q 「FS－A1F」の機能についてくわしく教えていただけませんか。

〔静岡県御殿場市・**川鍋康仁15才**〕

A 「FS－A1F」(価格54,800円）は，RAM64K，VRAM128KのMSX2パソコンです。3.5インチのフロッピーディスク・ドライブ1基搭載，JIS第1水準漢字ROM内蔵，独立テンキーを採用しています。テレビとの接続はRGB，ビデオ，RFの3方式です。また汎用ポートは2基，ダブル・スロット，プリンタ・インターフェースを内蔵しています。

さらにMSX－DOS内蔵のフロッピー・ソフトを付属。256色を使ってMSX2ならではのコンピュータ・グラフィックが楽しめるグラフィック・ツールをはじめ，カード・ファイル，ディスク・ツールなどを付属しました。

〔回答者：**BULUMA**〕

Q 「FS－A1」で80字×25文字表示のテキスト・モードで，文字がぼやけて確認しずらいのですが，どうすればきれいに映りますか？

〔東京都目黒区・**二井原　実12才**〕

A MSX2ではSCREEN 0でWIDTH 80を実行すると80字×24行で文字を出力できますが，RF出力や，ビデオ出力ではきれいに表示できません。

鮮明に表示するためには，RGBケーブル(別売)「FS－VC3011」(価格3,000円)と2,000文字表示が可能なテレビ「TH15－M5G」(価格99,800円)を使用してください。　〔回答者：**ドラゴンボール**〕

ソニー

Q 「HB－F1」を買ったのですが，電源を入れたとき“MSX”と大きな文字がでてくるときに「ン」という文字がでてくるのですが，これは故障なのでしょうか？

〔新潟市・**駒田清弥16才**〕

A これは，故障ではなく誰かがいたずらで，初期画面に「ン」の文字を入れたと考えられます。

これを直すには，BASICの画面上でSET TITLE“MSX2（好きな言葉を入れる)”と入力すれば直ります。

〔回答者：**SONY BOY**〕

Q ソニーから今度でた「HB－F1XD」には，どのようなプリンタが使えますか？

〔栃木市・**宍戸賢一14才**〕

A MSX用プリンタと表示のあるものは使えます。ただし，ソフトによっては，印字できるプリンタが限定されているものもありますので注意してください。

ソニーからは，ドットマトリックス・プリンタ「PRN－M24TYPEII」(価格99,800円）を発売しています。このプリンタはJIS第1，第2水準の漢字ROMを内蔵していますので，日本語ワープロとして使うときなど便利です。

〔回答者：**SONY BOY**〕

Q ソニーの「HB－F1」に接続できるディスプレイにはどのようなものがありますか？

〔新潟市・**斉藤貴史12才**〕

A 21ピンRGB端子のついているディスプレイなら，どれでも接続できます。

ソニーからは「CPV－14CD2」(価格89,800円）を発売しています。

〔回答者：**SONY BOY**〕

Q 「HB－F1」の「HIT BIT NOTE」の入力のとき，[GRAPH]キーを押しながら使える漢字の他に，漢字ROMを使ってそれ以外の漢字を入力できないのですか？

〔群馬県多野郡・**弘野和幸**〕

A 第1水準の漢字ROMの中にはおおよそ3,000字の漢字が入っています。

しかし残念ながら「HIT BIT NOTE」では使うことはできません。

〔回答者：**SONY BOY**〕

シャープ(MZ)

Q MZシリーズ用に使える手ごろな価格のスキャナは発売されていませんか？

〔埼玉県入間郡・**毛呂山太郎15才**〕

A 「MZ－2861」用で，シャープシステムサービス㈱より発売されています。商品名は，「ハンディ・COPY KIT（SS－SC28M)」(価格49,800円）です。

この「ハンディ・COPY・KIT」は，モノクロ・ハンディ・スキャナ本体と専用シリアル・インターフェース・ボードおよびコントロール用のソフトウエア（カラー・イメージ・エディタ)を付属しています。

◎　**基本システム構成**

この「ハンディ・COPY KIT」を使用するためには，つぎの機器が必要です。

○「MZ－2861」(パソコン本体)

○「MZ－1D26」など（専用高解像度ディスプレイ）

○「MZ－1X29」または「MZ－1X10」(マウス)

および，「MZ－2861」に付属の「MS－DOS V3.1」が必要です。

◎　**概要**

この商品は，大きくわけてつぎの二つの機能があります。

①　ハンディ・COPY部

はがきサイズを一度にスキャンして取り込めるモノクロのハンディ・スキャナであり コピー感覚で手軽にフロッピーディスクにデータを保存し，管理できます。

②　カラー・イメージ・エディタ部

多彩な描画および編集機能によって，モノクロのスキャナでありながら，このエディタで編集することにより，色付けし，データの保存や対応のカラー・プリンタで印刷することができます。また，このエディタで編集されたデータは，そのまま，upシリーズやパソコン・ファックスなどさまざまなアプリケーション・ソフトで共有することができます。

◎　**カラー・イメージ・エディタの仕様**

○基本操作…マウス・オペレーションを中心に画面と対話形式

○編集画面…最大表示画面：横840×縦1300ドット
編集画面：横512×縦360ドット

○文字入力…「MZ－2861」用日本語フロントエンド・プロセッサ

○文字フォント…「MZ－2861」本体内蔵のROMフォント，英数記号のみのオリジナル・フォント，2タイプ

○描画機能…カラー8色，フリーハンド(PSET，LINE)，サークル，サークルフル，ボックス，ボックスフル，拡大・修正，ペン（88ドット，固定8個，ユーザー設定24個)，表示範囲内での移動，複写，拡大，縮小，ペイント

○保存機能…全画面登録，読みだし，部分

登録・読みだし(最大512×360ドット)
○印字サイズ…最大117mm×184mm, システム手帳サイズ, はがきサイズ
○プリンタ…モノクロ印字：対応プリンタ MZ－1P17／1P18／1P19／1P27／1P28／1P29
カラー印字：IO－725

◎ **ハンディ・COPY仕様**
○形式………光学縮少型ハンド・スキャナ
○読取幅…… 105mm±3％
○解像度……主走査＝8ドット／mm±3％
副走査＝8ドット／mm±3％
○階調………単純2値／疑似中間調（ディザ3種類)
○濃度………ボリュームにより可変
○倍率………1倍・½倍
○読取速度…3ms／ライン
○光源………黄緑色LEDアレイ 波長565mm
○定格電圧…DC12V±5％ 400mA
○外形寸法…(幅)132mm×(奥行き)162mm×(高さ)33mm
○動作温度…0℃～40℃
○動作湿度…5％～80％(結露しないこと)

〔回答者：**MZいちばん**〕

シャープ(X1)

Q 「X1 turbo Z」を「X1 turbo ZII」にバージョン・アップしたいめには，どのようなものを
どのようなものをサポートすればいいのですか？

〔兵庫県神戸市・**YUNO－CHAN15才**〕

A 「X1 turbo Z」を「X1 turbo ZII」と同様にご使用いただくために「NEW Z-BASIC（GZ－141SF)」が発売されました。これは，X1 turbo Zシリーズならではの4,096色グラフィックス機能，画像処理機能，FM音源などをフルサポートし，さらにX1 turbo ZII同様に大きなユーザー・メモリを確保するため64KBのバンクメモリ・ボードも付属しています。

<NEW Z－BASICの概要>
①最大4,096色同時発色,画像取り込み，クロマキー合成など，「X1 turbo Z」の多彩なグラフィック機能，画像処理機能をフルサポートしたBASICです。
②BASIC上でリアルなFM音源ステレオ・サウンドが楽しめます。
③大きなユーザー・メモリを確保できるようにバンクメモリ対応になっています。付属の64KBバンクメモリ・ボードでバンクメモリ0，1が使えます。

そのためプログラミングの自由度が大きく広がります。

質問では,「X1 turbo Z」ですが，X1turboシリーズを使っている方でも，一部の機能を使うことができます。

〔回答者：**多田太郎**〕

《リスト2》2Dで起動するためのプログラム

```
280 PRINTCHR$(30,28);:DEVICE"0:2":DEVICE"1:2":DEVICE"2:2":DEVICE"3:2"
                      ↓             ↓
280 PRINTCHR$(30,28);:DEVICE"0:0":DEVICE"1:0":DEVICE"2:2":DEVICE"3:2"
```

Q 「X68000」の画面をビデオに録画することはできますか？もしできるならやりかたを教えてください。

〔兵庫県龍野市・**田中達也15才**〕

A 「X68000」の画面をビデオ録画するにはオプションのカラー・イメージ・ユニット「CZ－6VT1」(価格69,800円）が必要です。

このカラー・イメージ・ユニットは「X68000」で作る多彩なコンピュータ・グラフィック映像（RGB画像）を忠実にNTSC（テレビジョン標準方式）信号に変換するテロッパ機能が付いていますので，ビデオに録画することができます。

また，さらにテレビ，ビデオ，ビデオカメラなどの入力映像を最大65,536色のデジタル・データに変換することができるカラー・イメージ機能も付いてます。

注）カラー・イメージ・ユニットは「X68000（CZ－600C)」および，ディスプレイ「CZ－600D」との組み合わせで使えます。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 「X1 turbo Z」で2Dのシステム・ディスクを作るにはどのようにすればいいのですか？

〔宮城県仙台市・**小泉浩毅14才**〕

A 「X1 turbo Z」で2Dのシステム・ディスクを作成するにはつぎのように行なってください。
①BASICのシステム・ディスク（2HD）をドライブ0にセットし，BASICを起動します。
②“DISK SYSGEN. Uty”の「ディスク・タイプ設定ユーティリティ」で，ドライブ1を2Dに設定します。
③ブランク・ディスク(2D)をドライブ1にセットし，“FORMAT & COPY. Uty”でフォーマットします。
④つぎに“DISK SYSGEN. Uty”でドライブ1のディスクにシステムのコピーを行ないます。
⑤必要なファイルをCOPY命令でコピーします。
●“Start up. Bas”
●“Start up . data . Sub”
⑥なお，ドライブ0，1を2Dで起動するよう“Start up. Bas”の280行目を**リスト2**のように書き換え，SAVEしておくと便利です。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 「X1 turbo III」用のモニタ「CZ－870DB」は,「X68000」に接続できますか？

〔埼玉県川越市・**沙羅曼蛇15才**〕

A 「X1 turbo III」のモニタ「CZ－870D」は，水平周波数15kHz/24kHz対応のデジタルRGB入力方式のディスプレイです。一方,「X68000」は，31kHz／15kHzのアナログRGB入力方式を持つディスプレイに接続しなければなりませんので，残念ながら「CZ－870D」と「X68000」は接続できません。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q ディスプレイの「CZ－850D」に「ツインファミコン」は接続できますか？

〔愛知県半田市・**竹内浩二15才**〕

A 「CZ－850」は，ビデオ入力端子を備えたディスプレイですので，「ツィンファミコン」を接続できます。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 「X1 turboモデル20」にフロッピーディスク・ドライブを増設したいのですが，どのようなものがありますか？

〔兵庫県神戸市・**森下充朗15才**〕

A 「X1 turboモデル20」にフロッピーディスクを増設する場合は，専用増設用ディスクドライブ「CZ－51F」(価格39,800円）をご使用ください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q ツインファミコンに，MZ－1D22」のような,アナログ／デジタルのRGB端子のディスプレイは使用できますか？

〔東京都港区・**三上康之15才**〕

A ツインファミコンは，ビデオ入力端子付きの家庭用テレビに接続することができますが，RGB出力は持っていません。

「MZ－1D22」は,アナログ／デジタルのRGB端子を持つディスプレイでビデオ入力端子は持っていません。

ですから,「MZ－1D22」とツインファミコン（AN－500）は接続することはできません。

〔回答者：**多田太郎**〕

応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。
②質問内容，質問対象メーカーは，1ハガキ1社，1質問にしてください。
③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。
④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。
⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

あて先
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

HOT INFORMATION

シグマ電子がPC-8801シリーズ対応の連射スティックを発売

シグマ電子から，ＰＣ－8801mkII／ＳＲ／ＦＲ／ＭＲ対応（ＦＨ／ＭＨ／ＶＡには対応していません）の連射ジョイスティックの「ＳＪ－88」（価格12,000円）が発売されました。

従来，ＰＣ－8801シリーズでジョイスティックを使う場合，ソフトが対応しているもののみ使用できました。しかし，この「ＳＪ－88」を使えば今までジョイスティックが使用できなかったソフトでも，スティックで遊ぶことができます。

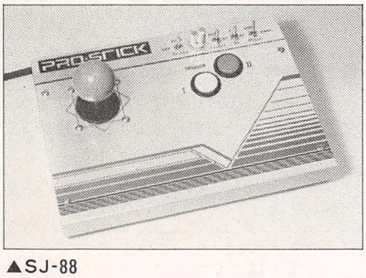
その秘密は，各キーに対応した切り替えスイッチが付いているからです。スイッチ１はトリガキーの切り替えで上に入れるとトリガ１がX，トリガ２がZに，まん中に入れるとトリガ１がスペース・キー，トリガ２がリターン・キーにそれぞれ対応します。シューティングやアクション・ゲームはこの２とうりに対応しているので，ほとんどのゲームで使用できるわけです。

スイッチ２は方向の切り替えです。上を押すと1～9までのテンキーに対応し８方向に，真ん中は2468の４方向に，下に入れるとESCキーに対応します。

連射ジョイスティックですから連射系もばっちりですよ。連射の切り替えはトリガ１，２それぞれ独立設計で，上に入れると連射になります。まん中が連射オフ，下に入れるとトリガ・ホールドになり，ボタンを押さなくても連射できるようになります。連射速度はスピード・ボリュームで好みの位置にセッティングできます。

ボディは，プロ・スティック・シリーズで好評のアルミ製のがんじょうで使いやすいものです。

問い合わせ先：〠673－05 兵庫県三木市志染町広野５－293 石田ビル１Ｆ シグマ電子 「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲SJ-88

オムロンから2400bpsインテリジェント・モデム発売

オムロンから2400bps，全二重のNCU内蔵モデム「ＭＤ－2400Ａ」(価格59,800円)と，同じく 2400 bps で半二重に対応した「ＭＤ－2400Ｈ」（価格 98,000円） が発売されました。

「2400Ａ」はＭＮＰ(マイクロコム・ネットワーキング・プロトコル＝通信エラー検出・再送方式）に準拠し，エラーフリー通信が楽しめます。ＡＡ(自動発着信),ＭＡ(手動発信・自動着信)，ＭＭ（手動発着信）のすべてに対応するＮＣＵを内蔵。さらにヘイズ社のＡＴコマンドにも準拠しています。

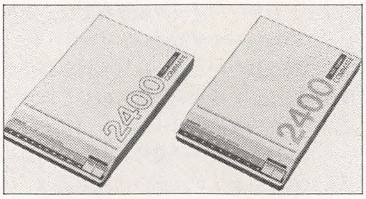
また，セキュリティを高めるＩＤ交換機能，着信に応答して外部に接続した機器を制御する外部機器制御機能，電話回線を通してモデムの状態がわかるリモート・メンテナンス機能，長い電話番号もワンタッチでダイヤルできる短縮ダイヤル機能など，他にもまだまだ多くの機能を持っています。

ＲＳ－232Ｃケーブルも付属していますから，手軽に楽しむことができます。

もう一方の「2400Ｈ」は，ＢＢＳなどのホビー用途とは別に，本格的通信機能を持った2400bps,半二重通信方式のインテリジェント・モデムです。

こちらのモデムも豊富な機能を持っており，流通ネットワーク・システムやＶＡＮ端末に適しています。

問い合わせ先：〠105 東京都港区虎ノ門３－４－10 オムロン東京ビル 立石電機㈱ ＯＡシステム事業部・業務室 「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲MD-2400A

アイワから低価格のインテリジェント・モデム発売

アイワから1200／300bps，全二重，ＡＡ（自動発着信型）インテリジェント・モデム「ＰＶ－Ａ1200MkII」（価格26,800円）が発売されました。

このモデムは，日本とヨーロッパで使用されているＣＣＩＴＴ規格と米国で使用されているＢＥＬＬ規格の両規格に準拠しているだけでなく，米国ヘイズ社のＡＴコマンドにも準拠していますので，幅広い通信が可能です。

便利なインテリジェント機能に加え，データ・スイッチによるマニュアル・モードを持っているので，回線の種類やターミナルの種類を選びません。

さらに，通話中にモデムに切り替わることを防止する先取り優先回路，パルス／トーン回路を自動切替できるアダプティブ・ダイヤリング機能，電源の安定化を図るＡＣ100Ｖ電源，豊富なテスト機能など必要かつ十分な機能を持っています。

多機能で，しかも低価格なこのモデムは，これからパソコン通信をはじめようと思っている人にはピッタリのモデムだと言えます。

問い合わせ先：〠110 東京都台東区池之端１－２－11 アイワ㈱ 商品広報課「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲PV-A1200MkII

オムロンからPC-98/88シリーズ用イメージ・スキャナ発売

オムロンから64階調以上のきめの細かさで濃淡をキャッチし，パソコンに取り込むことのできるＰＣ－98／88シリーズ用イメージ・スキャナ「ＨＳ10Ｒ」（価格49,800円）が発売されました。

このスキャナは，単純２値(２階調)，ディサ方式(16階調，３種)，誤差拡散方式(64階調以上，２種）の３タイプ６モードに加え，輪郭（りんかく）や起伏，影などもはっきり取り込めるハーフトーン・プロセッサを搭載していますので，地図や線画などから，イラストや写真などまで幅広い分野で使用できます。

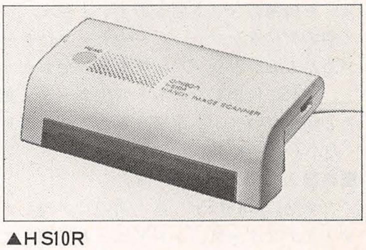
制御コマンドはＮＥＣのイメージ・スキャナ「ＰＣ－ＩＮ511／503」に準拠していますから，市販の画像処理ソフトがそのまま利用できます。

また，読み取り幅は104ミリとハガキ大の幅まで一度に取り込めます。さらに，45％～200％の拡大・縮小も可能です。

このスキャナがあれば，文章に写真を入れてみたり，イラスト入りのカードを作ったりとパソコンの使用範囲が広がることまちがいなしです。

これとグラフィック・エディタを併用すれば，写真から取り込んだ顔に自在のポーズを付けてみるなど，ユニークな表現もできるわけです。

問い合わせ先：〠105 東京都港区虎ノ門３－４－10 オムロン東京ビル 立石電機㈱ ＯＡシステム事業部・業務室 「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲HS10R

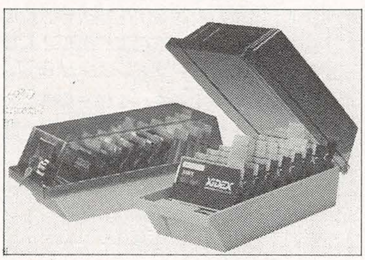
タカセのフロッピー・ケースで大切なディスクを守ろう！

キミのフロッピーディスクはどこに整理しているかな？まさか机の上に置きっぱなしなんてことないでしょうね？そんなキミのためにタカセから収納・保管ケースが発売されています。

種類は▶385×180×150ミリで5インチＦＤを100枚収納でき，カギ付きの「ＹＡ－100ＢＬ」(価格3,980円)▶250×130×130ミリで3.5インチＦＤを40枚収納でき，カギ付きの「ＹＡ－40Ｌ」(価格2,800円)▶250×170×150ミリで5インチＦＤを50枚収納でき，カギ付きの「ＹＡ－50Ｌ」（価格2,480円)▶220×220×120ミリで3.5インチＦＤを90枚収納できる「ＹＡ－6090Ｌ」(価格3,900円）の4種類です。

フロッピーディスクは，ちゃんとエンベロープに入れ，きちんと保管しておかないと曲ってディスクがだめになったりすることがあるので，このケースに入れて大切に保管しておきましょう。

問い合わせ先：〒105 東京都港区新橋1－10－9 タカセ㈱ ライフ開発室「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲YA-100BL

LET'S PLAY!コンピュータ・ミュージック 第3弾 MUSIC DATA大募集

パソコンとデジタル楽器をつなぐインターフェース・マガジンとして大人気をえているベーマガ編集部編集の『LET'S PLAY! コンピュータ・ミュージック』シリーズ第3弾の発刊準備が現在進行中です。

コンピュータ・ミュージックに強い読者の皆さんにお願いがあります。

それは，皆さんの作品や原稿をぜひ編集部に送ってほしいということです。

■数値入力ソフトデータ

カモン・ミュージックのRCP，RCXシリーズ，ローランドのTACTやレクリエ・プラス，その他のソフトでもかまいません。

曲のデータをフロッピーやテープにセーブしたもの，トラック・ダウンしたカセット，それに使用した音源と音色データ，曲名と簡単なコメントを書きそえて，お送りください。

■楽譜入力型ソフトデータ

ヤマハのYRM55や，富士通のミュージック・エディターII，プレリュード，響，ピクターのMUSIAMなど，楽譜で入力していくソフトのデータです。データは，記録メディアにセーブし，周辺機器や音色などのコメントと，トラック・ダウンしたテープもわすれずに送ってください。

■MIDIシステム紹介

君の自慢のMIDIシステムを紹介してください。パソコン，シーケンス・ソフト，音源，録音機器など，高価なものにかぎらず知恵と工夫でまとめあげたシステム紹介なども大歓迎します。

紹介の文章と，できるだけ写真もいっしょに送っていただければ助かります。

■サークル紹介もＯＫ！

コンピュータ・ミュージックが盛んになったといっても，まだまだ同好の士をさがすのはたいへんです。

サークル活動をしているところがあれば活動内容や，入会方法をレポートしてください。

送付先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部『コンピュータ・ミュージック原稿募集』係

BBS電話帳にご協力を！

全国のパソコン通信局を調査し，掲載する『パソコンＢＢＳ電話帳』の1988年度版春号が，1月中旬に発売になります。今回は，前回をはるかにこす，多くの局を紹介できましたが，ベーマガ編集部では，今後も，この企画をすすめていきます。

新開局されたかたや，掲載されていないＢＢＳについて情報をお持ちのかたは，下記のような内容のレポートをお送りください。次号は6月ごろ「夏号」として発刊が予定されていますが，その間は本誌の「パソコンＢＢＳ電話帳追補版」のコーナーでご紹介していきます。

注：以下のアンケート項目の一部を非公開にする場合には，必ずその箇所の先頭に＊マークをつけ丸印で囲んでください。

①ネットワーク名称
②キャッチコピー（一言でネットワークの紹介となる言葉）
③特徴や宣伝
④アクセス電話番号と各々の通信速度
⑤プロトコル（Ｎ81ＸＮ形式）
⑥オプション
⑦運営時間
⑧会員数（公称）
⑨運営者（または事務局）
(1)住所
(2)運営者名（事務局名）
(3)連絡先電話番号
⑩ゲスト利用の有無 □有 □無
(1)ゲスト用ＩＤ，パスワード，ゲスト使用の制限 □有 □無
(2)ゲスト使用の制限（具体的にご記入ください。
(3)その他，ゲスト利用に関するメッセージ
⑪入会について □会員制 □非公開ネットワーク(ＣＵＧ) □フリーネットワーク（いずれかを明記してください）
(1)入会対象，入会者制限など
(2)入会金（登録料）□無 □有（　　)円
(3)会費など
(4)オンライン・サインアップの有無 □有 □無
(5)会員についてのその他のメッセージ
⑫ネットワーカに望むこと
⑬貴局のメニュー資料（プリントアウト用紙でも可）をご同封ください。

送付先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ㈱電波新聞社出版部 TEL03－445－6111 FAX 03－444－7515 マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部『パソコンＢＢＳ電話帳』係

DEMPA/ペンタンのグッズ・アイデア募集，当選者決定!!

本誌87年12月号でDEMPA／ペンタンのキャラクター・グッズのアイデアを募集したところ，たくさんのかたがたからユニークなアイデアが山のように送られてきました。協力してくれたみなさん，本当にどうもありがとうございました。みなさんの意見を反映して，毎月新しいグッズをだしていきますので，よろしくお願いします。

さて，12月号でお約束したとおり，「ドラゴンスピリット」，「イシターの復活」，「ワンダーモモ」のテレホンカードセットの当選者を発表しましょう。

- 新潟県東頸城郡・**丸田浩之**
- 東京都大田区・**戸田秀実**
- 奈良県大和高田市・**荻野博文**
- 岩手県盛岡市・**舘澤　聡**
- 千葉県船橋市・**山田好男**

以上5名に決定しました。

ＤＥＭＰＡ／ペンタンではこれからもこのようなアイデア募集を行ないますので，今回参加できなかった人は次回はぜひ参加してくださいネ！

■創刊70号キャンペーンのお知らせ

マイコンBASICマガジンは来たる6月号で70号になります。そこで，次号からいろいろな新企画を登場させます。

ますますおもしろくなるベーマガ！大いに期待してください。

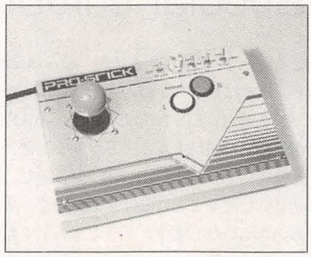
――で・ば・ぐ――

88年1月号150ページのＰＣ－8801シリーズ用「ＨＩＴ＆ＣＲＵＳＨ」のリストにまちがいがありました。1570行のデータの前から4番目に０６１Ｄとありますが，０６７Ｄのまちがいでした。（編集部）

お楽しみプレゼント②

①富士通よりFM77AV40EXのイメージ・ガール「南野陽子」のオリジナルNANNOグッズをプレゼント。
商品はカレンダー(15名)，ポスター(15名)，テレホンカード(10名)，ティッシュかん(15名)，下じき(15名)，シール(20名)をそれぞれプレゼントします。
②システムソフトより，「ファンタジーナイト」のポスターを10名のかたに。
③アルファレコードよりGMOレーベル特製「セガ体感ゲームスペシャル」のカレンダーを5名のかたに。
④シグマ電子よりこのコーナーでも紹介したPC-88シリーズ用連射ジョイスティク『SJ―88』を3名のかたに。
応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④性別⑤職業⑥電話番号⑦所有のパソコン(メーカー名，機種名)⑧希望の商品名を書いて2月8日（消印有効）までに，〒141　**東京都品川区東五反田1―11―15　電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」編集部　「お楽しみプレゼント②」係**まで送ってください。

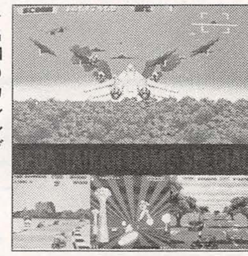
〈12月号の当選者発表〉
①ジーザスのポスター
北海道札幌市・**井坂陽宏さん**他49名のかたに
②ロマンシアのステッカー
神奈川県厚木市・**長井勝栄さん**他99名，のかたに
③X68Kスペースハリアーのポスター
埼玉県行田市・**那須正之さん**他9名のかたに決定いたしました。
なお，名前を発表していない方に関しては，発送をもって発表にかえさせていただきます。



▲SJ―88



◀NANNOグッズ



▶GMOカレンダー



◀ファンタジーナイトのポスター

楽しく考えてステキなプレゼントを!!
BMスーパー・クイズ
今月の出題者は **Dr. D**

★今月の問題

読者のみんな！元気でやっているかな？毎日寒い日がつづいておるが，カゼをひかずに勉強に遊びにがんばってほしいものじゃ。これから，ますます寒くなるがくれぐれも体には気をつけるように!!

さて，今月はいきなり問題にいこう。これからあるパソコンのことについて書くので，それは，どのパソコンのことかを当ててもらうクイズじゃ。

このパソコンは，ベーマガ読者の中でもユーザーの多いパソコンで，ゲームをやったり，プログラムを勉強したりと幅広い分野で使えるうえ，比較的安く購入できるので，入門機としては最高のパソコンじゃ。

このパソコンの特徴は，512色中16色選べる美しいグラフィック機能，8スプライト／32画面のスプライト機能，PSG8オクターブ3重和音＋1効果音のサウンド機能など，すごい機能を持っておる。

ソフトのメディアは，テープ，ROMカセットの他に最近ではディスク版のソフトも増えてきた。ソフトの多さでは，他の機種をしのぐ量だと言えるゾ。

最近，連射ジョイパット付きやディスク・ドライブ付きの安価な新製品が登場し，誌上でも紹介したこのパソコンとはいったい何でしょう。つぎの三つのうちから選んでくれたまえ。

①X68000
②MSX2
③ZX―81

正しいと思われるものを，とじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルを付けてお送りください(ヒントは，43ページにあるゾ!!)。

★1月号の正解

③67号

★12月号の当選者

多数ご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下のかたがたが当選されました(正解は①AMショーでした)。
静岡県御殿場市・勝又裕史／神奈川県秦野市・長嶺宏治／岐阜県瑞浪市・河口　豊／千葉県船橋市・山田　賢／宮城県気仙沼市・牧野隆仁　　以上5名

★今月の賞品

正解者の中から抽選でDEMPAペンタン提供の「妖怪道中記」,「ダライアス」,「レインボーアイランド」の下敷きを各5名のみなさんにプレゼントします。

好評のDEMPAペンタン・キャラクター・グッズに，新しくタイトーのキャラクター商品が加わりました。今までのグッズ同様よろしくお願いします。



★応募のきまり

本誌とじ込みのハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで，正しいと思われる答の番号にマルをつけてください。

そのハガキに，住所，氏名，年令を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろんOFコーナー等を書いてもかまいませんよ。

- **しめ切り：2月8日必着**
- **正解の発表：3月号（2月8日発売）**
- **当選者の発表：4月号（3月8日発売）**

WOLF GAMERS

「ニューアート」を求めて・・・

Game Creative Staff
WOLF TEAM

株式会社 ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

過去，人々は夢を実現するために科学に美術に文学にと，無尽蔵の情熱を注いできました。

そして，新たな時代にすべての芸術がクロス・オーバーした新しい創造物 —— それが「ゲーム」だと私達は考えます。

新たな芸術の夜明けまえ，私達の力が及ぶ限り夢を求めて独創して行きたいと思います。

プロジェクト・リーダー 大西 一斗 1987.6.10



■ウルフ・チーム戦記 VOL 4

12月13日。東京は朝から雪が珍しく降りつづいていた。

冬だ。

白いピクセルの乱舞が冬の到来を強制的に認識させた。そして，それはひとつの狂騒曲のピリオドを告げていた。この日，遅れに遅れた「YAKSA」PC88版の再発売日となった。開発を初めてから，三つの季節が流れたことになる。こんなことが以前にもあった。ファイナルの開発のときだ。あのときは，桜が舞っていた。

不手際に不手際を重ね続け，ユーザー，ショップ，代理店，その他関係者各位に多大な迷惑をかけ続けた。陳謝の念は尽きない。そして，それでもウルフを見放さなかった人々に我々は返すことのできない大きな借りを作ってしまった。これからのウルフの活動を通して，少しでも報いていければと思う。

ともあれ，ウルフにとって今年の「YAKSA騒動」は，現在追い込み中の移植版を最後に一段落することになる。移植版の特色は77AVの場合，88版に比べてゲーム中のディスク・アクセスが極力減っていることであり，98版の場合はディスク・アクセスの減少とスクロールが滑らかになったことが挙げられる。MSX 2の特色は高速の全方向スクロールが採用されたことだ。もちろん，オープニングなどのビジュアルも健在だ。MSX 2のROM版は，2メガROMを採用し，発売は2月の末になりそうだ。

年明けには，『YAKSA外伝』のリリースもスタートする。エキストラ・ステージ1面を含みビジュアル・シーンを中心に構成される，この外伝シリーズは新たなYAKSAワールドをふくらませてくれることだろう。

今年は，ウルフの正念場になる。16ビット時代の到来も本格化するだろう。8ビットマシンの淘汰も進む。そして，ウルフとしてやりたいことは山積みされている。去年は，未熟さ故に振り回された感が強いが，今年こそと思うウルフの88年は，まだ始まったばかりである。(秋)

■オレンジペコペコ通信 Special edition

私は〝ち一坊〟ではありません。ねんのため。

さて，みな様おまちかねの『YAKSA』が発売となりまして，来年度より〝WOLF GAMERS〟が発足することとなりました。そしてその〝WOLF GAMERS〟をこの私，しきらせていただくことになりましたので，まずはごあいさついたします。どうぞよろしくおねがいいたします♥ でも，私ち一坊ではありません。しつこいようですが，みな様，よくおまちがえになるので…。

入会なさったみな様，どうもありがとうございます。第1回会報がとどくのをたのしみにまっていて下さいね。でも私，ち一坊じゃないんです。そこのところ，よろしくおねがいしますね。(のり子)



■再会 第3回

思いもかけなかった彼との再会から2週間程が過ぎた，残暑の厳しい9月の初頭のある日，ウルフ・チームを訪ねるために，僕は8か月ぶりに飯田橋に降り立った。『そ～いやテレネットに入社したのも9月だったなぁ』。そんなことを思い出しながら，懐かしいタイル貼りのマンションを目指した。その2階でエレベータを降りて角を曲がると，右手に205号室の扉が当たり前のことだが，ちゃんとあった。僕はそこまで行くと，衝動的に扉を開けたくなってしまった。開ければあの時と同じに，所狭しと並んだパソコンと雑然と積んである書類の山に囲まれて，プログラマー達の顔が，まだ残っているような，そんな気がしたからだ。でも，どうやら今は別の人が住んでいるらしい。ちょっと残念だ。感傷的ではあるが，『FINAL ZONE』はここで生まれたのだ。僕は209号室へ向かった。ここには社長室があったから，やっぱり思い出はたくさんある。ちょっと間を置いて，僕はインターホンのボタンを押した。

■シナリオライター日記 第3回

最近会社に届くお便りの中に「将来ゲームのシナリオを書いてみたいです」とか「高校を卒業したらウルフチームのシナリオライターになりたいです」とかいうメッセージがちらほら見受けられます。果してそういった皆さんは一体ゲームのシナリオライターというものが何なのかご存じなのでしょうか？ご存じならばウルフチームの私宛にご一報下さい。いえ，別に「君達の考えは甘い」とか「シナリオライターってのは楽な仕事じゃない」とかいうつもりではなく，ただ単にこの業界にまだ浅い私に「シナリオライターってのはこーいうもンだ」という皆さんなりの主観的なアドバイスが欲しいのです。

さて前置きが長過ぎましたが，前回は『FZII』の骨組みができあがるまでを書きました。とりあえずその〝幻影〟を元にゲームのイントロ(よくパッケージやら広告やらに載っているストーリーのあらすじみたいなやつ)をちょいちょいっと書いたんだけど，ありゃりゃスペースが無くなっちゃった。続きは来月ね。(丘見)



エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

新年早々作者にインタビュー！

昨年はエニックスを応援していただき誠にありがとうございました。今年もみなさんがアッ！とおどろくようなソフトを創ってまいりますので，ひきつづきの応援をよろしくおねがいします。もちろんこのエニ通もガンバリますのでヨロシク！

さて，年があけて初めてのエニ通ですが，今回はなんと！去年発売されたソフトの作者の方を中心に突激インタビューということになりました。それではインタビュアのポコさんを呼んでみましょう。ポコさ～ん。

ポコ「は～いポコです！作者の方にインタビューという大役をおおせつかってしまい私は少しきんちょうしておりますが，さっそくインタビューをしてみたいと思います。」

——・——・——・——・——・——

ポコ「では，初めにワールドゴルフIIの村守さんに話をうかがってみましょう。
え～。去年いちばん印象に残っていることはなんでしょうか？」
村守「そうですね～。やっぱりワールドゴルフIIの完成直前のことですかな。あのときは発売日にまにあわせるために徹夜したりなんかしたし，きつかったですね。」
ポコ「今は何か作品にかかわっているんですか？」
村守「まだ特にありませんね。」
ポコ「充電期間中というところですね。」
村守「そうですね。」
ポコ「では，今年の抱負なんか聞かせて欲しいですけど。」
村守「はい。今年はロールプレイングを作ってみたいなぁと思っています。まだ具体的じゃないんですけどね。」
ポコ「ロールプレイングですか，いいですね。個人的に何かありますか？」
村守「えっ。いや特にまだないけど。それに予定は未定ともいうし…。」
ポコ「ありがとうございました。」

——・——・——・——・——・——

ポコ「さて次の作者の方は，あの「ガンダーラ」のプログラマー，日高さんです。おいそがしいところすいません。」
日高「いえいえ。」
ポコ「さっそくですが，去年はどんな年でしたか？」
日高「そうですね。ガンダーラもヒットしてくれたし，まあいい年だったと思いますね。」
ポコ「発売直前はどうだったんですか？」
日高「ぼくの場合はわりと余裕をもってプログラムできましたからとくにいそがしかったってことはありませんでしたね。」
ポコ「今年の抱負を聞かせていただけますか。」
日高「ゲームに関していえばみんなに楽しんでもらえる，息の長いゲームを作りたいと思っています。個人的には特に今は考えてないですね。」
ポコ「最後にガンダーラに関してひとことお願い致します。」
日高「まあ，みなさんが楽しんでもらえば，それでうれしいんだけど，X1ガンダーラもよろしくというところかな。」(笑)
ポコ「どうもありがとうございました。」

——・——・——・——・——・——

ポコ「まだまだ続きます。次は，最近ファンレターが届くという真島慎太郎画伯です。去年はどんな年でしたか？」
真島「いゃ～。なんだかいそがしいと言っているうちに1年たってしまった感じだなぁ。免許も取れなかったし…。」
ポコ「車の？」
真島「そうですよ。」
ポコ「なんか去年の今ごろもそんなこと言ってなかったっけ。」
真島「ハハハ，なんたって私の趣味は，運転免許取得準備ですから。」(笑)
ポコ「アハハ。ところで今は何かの作品に関わっているの？」
真島「プラジェータに関わっています。それと新作の方にもね。」
ポコ「新作の方はまだ秘密ですよね！」
真島「そうですね。膨大な設定をしなくてはいけない作品なので，今年もいそがしくなりそうです。」
ポコ「個人的には，運転免許取得準備ですか？」
真島「なんたって趣味ですから。」(笑)
ポコ「ハハハ(笑)どうもありがとうございました。」

——・——・——・——・——・——

ポコ「ハアハア，インタビューというのもけっこうたいへんなものなんですね。次の方は，今だ根強い人気のある地球戦士ライーザのプログラム&シナリオ担当の九葉さんです。どうもこんにちは！」
九葉「あぁどうも，どうも。」
ポコ「昨年はどんなとしでしたか？　パソコンのソフトは出されてないですよね。」
九葉「いやー研究期間ということにしといてください。」
ポコ「そうですか，山ごもりをしていたとか。」
九葉「そうです。インドの山奥で…なんてね。」
ポコ「今は，何か作品を作っているんですか？」
九葉「いえ，ただオリジナルゲームを思案中ですけど。」
ポコ「どんなやつですか？」
九葉「まだぜんぜん形にはなっていないのだけれど，テスト的に小さいプログラムを作ってみて，それをふくらませていこうかなど考えています。」
ポコ「へえー～。じゃあ今年の目標はそのゲームの完成ということになりますね。」
九葉「そうですね。」
ポコ「個人的にはどうなんですか？」
九葉「そうだなぁ。まあスキーなんかはじめてみたいなあ。」
ポコ「なるほどでは，新作ゲームとスキー，ガンバって下さい。」
九葉「はい。」
ポコ「どうもありがとうございました。」

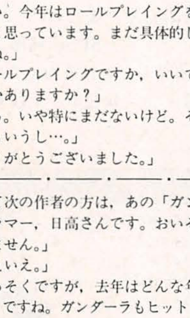
——・——・——・——・——・——

ポコ「それでは最後に，昨年の最後を飾ったウイングマンスペシャルの作者TAM・TAMのメンバーを代表して金尾さんに話をうかがってみましょう！どうもこんにちわ！」
金尾「こんにちわ！」
ポコ「さっそくですが，昨年はどうでしたか？」
金尾「いゃーウイングマンスペシャルにかかりっきりの一年だったね。特に年末は予定よりも完成が遅れちゃったから超ハードスケージュールになってしまって…。
でもなんとか完成したからよかったけれどね。できれば，もう少し早く完成させたかったな。」
ポコ「あの時はほんとたいへんそうでしたからね。今はほっとしてるでしょう。」
金尾「今は休よう中ってところかな。」
ポコ「では，今年の抱負をどうぞ。」
金尾「実は，TAM・TAMメンバーは大学卒業とか就職とかしなければならないんだよね。だからみんながぶじに卒業や就職することが目標ですね。」
ポコ「するとゲーム作りの方は，しばらくお休みってことになるのかな？」
金尾「そういうことになると思います。」
ポコ「ちょっと残念ですけれど，しかたありませんね。それでは最後にウイングマンスペシャルについてひとことお願いします。」
金尾「この作品は僕たちの記念碑みたいな作品だと思ってるし，メンバーみんなが，ガンバって作ったのでぜひともプレイしてみてください。」
ポコ「今日はどうもありがとうございました。他のメンバーの人にもよろしく。」

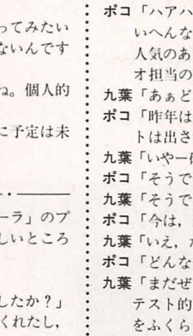
——・——・——・——・——・——

というわけで今回のインタビューは終わりました。突然のインタビューを心よくひき受けてくれた，作者のみなさん御協力ありがとうございました。

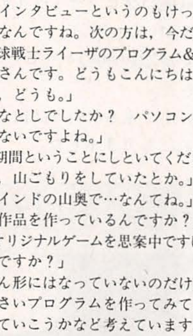
エニックス展



東京都　佐藤弥幸くん



富山県　山崎勝幸くん


青森県　佐藤光秋くん

お手紙下さい

エニックスでは，みなさんのイラスト，ご意見など楽しいお便りを募集しています。

イラストは，カラーよりも白黒で濃淡の強いものがベターです。応募の際はハガキでお願いします。

また，当社作品を使ったパロディやショートストーリーなども募集しています。エニックス通信はみなさんが作るページです。ボツを恐れずにドンドン送ってください。採用された方には，エニックスグッズをプレゼントいたします。

編集後記

いやー先月号は，もろもろの事情があってピンチヒッターでマリンさんにエニ通をやっていただきました。突然の依頼を心よくひきうけてくれたマリンさん。どうもありがとうございました。感謝！感謝！

さて，今年最初のエニックス通信はいかがでしたでしょうか？　インタビュー記事のつごうで，みなさんのハガキがあまり載せられなかったけど，来月は，バッチリ載せたいと思いますのでどうぞよろしく。あっそうだ，いっときますけど，ペコさんは美しいお姉さまですけどポコは，れっきとしたオカマ…じゃなくて男ですのでその辺誤解のないように！

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

今回は私，大五郎が始めに書かせていただきます。まずは

あけまして　おめでとうございます
今年もSPSをよろしくお願いします。

今年はX68000を中心にして16ビット機の移植に力を入れていきたいと思っています。もちろん8ビットのPC-8801, X1, FM77, etcも忘れていませんよ。その先をきって去年発売に間に合わなかった物が今春出てきます。

FM77シリーズ　　リターン・オブ・イシター　近日発売
PC-9801シリーズ　リターン・オブ・イシター　1月下旬
FMR-50　　　　　棋太平　　　　　　　　近日発売

と，こんなところですかね。

みんな買ってね!!

ところで……今月はSPS-NETの話題に触れてみましょう。

現在SPSではSPS-NETを運営しておりますが，おかげさまで1年を迎えました。会員数も500人をこえ毎日にぎわっております。特に9時過ぎは6回線がふさがってしまっている状態です。書き込みもだんだん多くなってきて，20MBハードディスクを使っていましたがとうとう残り5MBを切ってしまったのでもう1台20MBハードディスクを増設しました。これにより20MB余のフリーができたわけです。これだけ会員の方が書き込んでくれるということです。

ベーマガの諸君，BBSに興味があるのならSPS-NETにいら～しゃい。プログラムのコーナーにはPC関係，X関係のプログラムがぎっしり書き込んでありますよ。そのほかのボードにもX68000に関した話題やNEC, 富士通，そして注目のEPSONについての書き込みなどもありますよ。

さあ，みんなきてちょ!!

わたしのIDは0009（大五郎）です。メールをもらえればいろいろ教えちゃうよ。

それでは入会方法です。

まず，SPS-NETにアクセスして下さい。

TEL0245-46-1167

オープニングメッセージの後IDを聞いてきますので，GUESTと入力して下さい。あとはメッセージにしたがって必要事項を入力していけばOKです。ただしすべての入力が終わったら必ずSysop宛に入会希望のむねをメールして下さい。もしメールを出さなかった場合ログアウト後仮IDは抹消され入会できませんので注意して下さい。

以上が入会方法ですが全然難しくないでしょう……だからみんなきてね。

じゃ，バトンタッチSPS0008　アッコチャン，ド～ゾ

と思ったら　あれ？　いない　しょーがないな。しかたがない私が今月号は引き受けましょう。ブツ　ブツ　ブツとりあえず「リベンジ・オブ・ドゥ」でましたでしょ!!

なんて，開発が遅れてすいません。なんとか年内にと思いEdixさんは，がんばってくれたのです。毎日午前7時すぎ迄プログラムを組んでいたんですよ。

まぁ，その努力が実ってすばらしい出来になって御満足のいくゲームに仕上がっていると自負しています。私もデバックでやっていましたが，これがなかなか難しいんです。単純にブロックくずしだなんて思わないほうがいいですよ。

さすがX68000のゲームだなと感心させられました。

次に出て来るゲームは何でしょう。SPSからは先にも書きました。

「リターン・オブ・イシター」のPC-9801版と「棋太平」です。

なにかといろいろ遅れてしまって御免なさ～い!!

そのぶん（遅れたぶん）完全なものを皆さんの手元においていただけるようにがんばりますので，ゆるして!!

エッ!!　まだ遅れているのがあるでしょって……ハイ

［ツインビー］ですね。

今年の2月頃はたぶんでるんじゃないかな～なんて実際のところ発売日等はいっさいわからないんですよ。よく「発売日はいつですか」とお電話いただくのですが，わからないんです。ホントョ。

さ～て，そろそろねたが切れてきたので，来月号に期待させて，引っ込みま～す。

来月号期待してね。面白い話しが聞けるかもょ!!……

それじゃ　またね，

SPS広報部　大五郎

PS. 今回も楽しいお便りたくさんありがとうございました。お礼申し上げます。

お便りありがとう!



▲栃木県塩谷郡・CLO



▲兵庫県川西市・読者A



▲東京都町田市・ウォーロックの新世界



◀東京都江戸川区・弥幸

GAME ARTS

株式会社ゲームアーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一ホワイトビル7F
Phone 03-984-1136

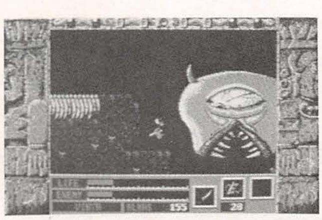
遊戯芸術新聞 —ベーマガ出張版—

みんな元気にゲームをしているかな？お正月はなかなか良いゲームが多数出て、なにかと忙しいんじゃないかと思う。

今回はゲームアーツニュースの出張版ということでベーマガの誌面を借りて、いろいろとゲームアーツの情報を教えちゃうから、最後まで読んでね。

"ゼリアード"情報！

君はもう『ゼリアード』を体験してくれたかな？『うん、このゲームはなかなか面白いぞ』というレベルまで、調整してからの発売だったので、プレイした人はきっと満足してくれたと思います！実はこのゲーム、いまから2年前に作り初めて、この冬にようやく発売できたというシロモノ。『シルフィード』や『ぎゅわんぶらあ自己中心派』が広告を出してから発売まで時間がかかりすぎちゃってみんなに迷惑をかけたので、開発を極秘に進めていたんだよね。ゲームアーツには『クソゲーは絶対作らない！』という社訓がありまして、そのために2年という膨大な時間がかかってしまったんです。そういうわけで、いまいちマイナーなゲームアーツとしてはゲームアーツを救済してくれるファンと共に『ゼリアードを盛り上げる会』をつくり、遊戯芸術新聞や雑誌の誌面を借りて、アピールしたいと考えています。ゲームアーツクラブのみなさん（そうでないひとも）、各雑誌社またはショップ宛に署名またはお手紙で『俺はゼリアードが好きだ』と書いて送ってください。なお、お手紙を送る場合は、必ず『ゼリアードを盛り上げる会』と書いてください。あちこちで活躍してくれた君には、ゲームアーツからの特製グッズが当たるなんてことも考えていますよ。



▲これがデカキャラの"ビスタ"。めだまをギョロギョロさせ、よだれをだしながら襲ってくる。かなりこわいぞ!!
——ゼリアードより——

"ぎゅわんぶらあ自己中心派"移植情報

9801ユーザーのみなさん、FMユーザーのみなさん、本当にごめんなさい。12月発売予定の『自己中』は今月（1月下旬）には発売したいです。ちょっとお正月には間に合わなかったけど、暇をみて遊んでやってください。あんまり面白いんで、完徹（徹夜をすること）する人も多数でるだろうけど、そのために学校を休んだり、会社行けなくなったからってゲームアーツのせいにしないでね。

あと、MSX版についての情報なんだけどユーザーの支持が高かったので、ついに開発を決定しちゃいました。グラフィックスもMSX1とは思えないほど良くできているのでいまから期待していてください。発売は4月末から5月になる予定です。

"ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称！強豪雀士編"移植情報

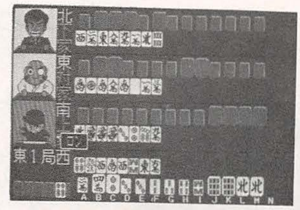
さて、『自己中1』も出ていないのに『自己中2』の移植の話なんかして申しわけないなぁと思うのだけれど、やっぱり『移植して～』という声が多いので、この場を借りて情報を流しちゃいます。

まず、X1版ですけど時期としては2月の上旬になる予定。ほんとに待たせちゃってごめんなさい。

つぎに9801版とFM版についてですけど、時期としては6月下旬頃に出せそうです。まだ、『自己中1』の移植が済んでいないので、それが終わってからの開発となります。もう少し待ってくださいね。



▲こいつが"フェリーサ姫"を石に変えてしまった魔王だ。デモでは憎々しげにしゃべるぞ。—ゼリアードより—



▲メンツに"ソニー君"を加えると、β牌とVHS牌が現われる。牌の大きさの違いに注目して相手の手を予想しよう！
——自己中2より——

未確認情報とファミスタ情報

あと最後になっちゃったけど、『ゼリアード』の移植情報について（これはナイショの話ですヨ）。開発の縞山君は『おら、X1版作りてーだ』と開発部でわめきちらしているので、もしかしたら、X1版（ターボ専用になっちゃうけど）が出るかもしれません。これはあくまでも未確認情報なので、本当かどうかは責任持てません。励ましのお手紙を縞山君まで送ってやってください。

重大な事をいい忘れていたけど、『ファミスタVA版』はもう少し待ってください。はっきりいっちゃうと、パソコン版はファミスタの完璧版を目指しているので、もうちょっと時間がかかりそうなんです。ファミスタは本当に良くできたゲームなんで、それをパソコンの機能でどこまで完璧にするか、ついつい欲張ってしまうんですよね。（実はファミスタで遊んでばっかりいるんで遅れてたりして）。

じゃ出張版はこのくらいで、またどこかでお会いしましょう。担当はせいじろう君でした。



▲アクション野球の決定打！ゲームアーツからはペナントレース版をおとどけします。——ファミスタVA版より——

KONAMI

KONAMI NEWS STATION

あけましておめでとうございます。
今年もコナミはがんばりますので応援して下さいね。

おめでた新作ソフトMSX版

一、コナミの新・10倍カートリッジ　MSX１，２対応5,800円

お待たせしました。いよいよ発売です。今まで対応しなかったMSX２もこれでひと安心ですネ。RAMディスク内蔵でとっても便利。なつかしいテニスゲームとホッケーゲームのオマケ付きデス。

二、THEプロ野球激突ペナントレース　MSX２対応5,800円

出た出たっ。究極の野球ゲームだぜっ。それもMSX２対応でSCC搭載という自信作。キャラクターもかわいいし、あきないよっこれは。

三、ブレイクショット　MSX２対応5,800円

あの「ビデオハスラー」から４年、新たに生まれ変わっていよいよ登場です。シミュレーションモードとストーリーモードの２本立て！

あけましてめでたいソフトでごあいさつ。

FC版



コナミワイワイワールド
１月中旬発売
ファミコンカセット
5,500円

コナミの人気ヒーローが大暴れ！ゴエモン、シモン、コング、マイキー、モアイ、月風魔、そしてコナミマンにコナミレデイ、シナモン博士にペンギンさんまで登場してしまう。コナミ印のおめでた寿ぎアクションゲームだ！「寿ぎ」が読めなくても、コナミワイワイワールドは遊べます。安心してね。SEE YOU LETER.!!

――魂斗羅とは、熱き闘魂を持った戦士に与えられる名称である…。――

魂斗羅（コントラ）™

2月発売予定
VRC2の威力!!

ファミコンカセット
BGMが自由に聞ける サウンドセレクト機能付き

VRC２（ゲートアレイ）の搭載により、バンク切り換えを実現。働くVRAM、充実のデモなどハイポジシヨンビジユアルを実現！

※ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

テレホンサービス実施都市

東　京 03(262)9110	東　北 0188(24)7000	四　国 0899(33)3399
大　阪 06(334)0399	0177(22)5731	九　州 092(715)8200
北海道 011(851)3000	北　陸 025(229)1141	

番号はまちがえないように気をつけてネ!!



The inside affair of SACOM 6

株式会社 システムサコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎ 03-635-5145

お・ま・た・せ・君のX1へ

さて，いよいよ寒くなってきた今日このごろではありますが，皆様いかがおすごしでしょうか。私たちシステムサコムのスタッフ達は，相変わらず「発売日，発売日………」と夢に，うなされながらKeyboadをたたいている毎日であります。

さて今回は，ついに発売された，夢のソフト「ユーフォリー」について，その中身を，ちょっとだけご案内することにしましょう。〝ファルラム君〟と〝ラファールちゃん〟のかわいい２人がくり広げる，愛と冒険の世界「ユーフォリー」。今回は，その世界に登場してくるさまざまな人たちの紹介をしてみようかと思います。

●メインキャラ２人，兄と妹

兄，ラファール

星と音楽を愛する心優しい男の子。推定年齢15歳。一応男なのでやむを得ない場合は武器で戦ったりもするが，基本的に暴力は嫌いな方だ。特技は父親ゆずりの楽器（フルート系のもの）。



妹，ファルラム

結構おてんばで，利発な女の子。占いや魔法のたぐいに興味ある。小さい頃から時々トランス状態に陥ったり，アワを吹いたりして，てんかん持ちではないかと心配される。推定年齢13歳。同年代のグループリーダー的な存在で，人望もある。カリスマ性が高いのだろう。



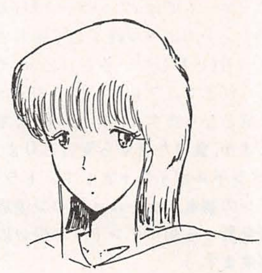
●主人公の両親

父，パレット

旅の吟遊詩人で，世界のあちこちを回ってきた。ある国でふとしたことから知り合ったアーパーギャルに熱烈な恋をし，結婚にこぎつけた。そして自由人生活をきっぱりやめて（長かった髪も切って），今の国に幸福な家庭を持つ。今は町一番の鍛冶屋さん。推定年齢38歳。

母，フィーネ

とんでもないアーパーギャルだった彼女だったが，パレットにみそめられて結婚。子供が生まれてからは，割とまともな女性になる。結婚する前何をやっていた女か不明。本人もかたく口を閉ざしているし，パレットもそれについて何も聞かない。ただ，自分の子供たちには，ポツリポツリと自分の小さい頃の話をしていた。ファルラムが12歳の時に原因不明の奇病に倒れ，その後ずっと病床に伏せる。病状は日増しに悪くなるばかり。推定年齢36歳。



●主人公の住む町「何でも屋」

ヒナイヒナラン

町外れに住んでいる。金になりそうなことは何でもやるズル賢い商人。不思議なもの，掘出し物も在庫している。物々交換にも応じる。ファルラムのしていたネックレスに興味を持つ。推定年齢44歳。



●ダミアム教のマネージャー

ディバット

フィーネの両親の主宰するダミアム教のマネージャー。ブンタの腹心の部下でもあった。その後教団自体を乗っ取ろうと企み成功。現在，ブンタはディバッドに陰で操られる人形と成り下がってしまった。推定年齢45歳。



●町の占い婆さん

エラ

町の片隅で，占いを生活として住んでいる。推定年齢72歳。実はフィーネの乳母。ラファールが母のことで訪ねてきたとき，その顔を見るなりフィーネの子とわかり，隠された事情を察し，助言を与える。



●山賊のボス

ガイル

国と国との間のエアポットのような無法地帯をすみかとして，そこを通る旅人を襲う。彼の今までに収集した財宝の中に，ダミアム教の正式な跡継ぎを証明する指輪がある。もとはフィーネのものであった。



●フィーネの両親

父，マヨン・ブンタ

新興宗教「ダミアム教」の教祖。「人間は，自分自身の中に自ら神を宿す」という，ニーチェの超人思想にも似たようなコンセプトで宗教を興した。初めは健全な団体だった「ダミアム教」だが，信者の数が増えてくるにつれ内紛が勃発。娘のフィーネは，グレて家を出てヤンキーとなったのである。



こんな人たちが他にもたくさん登場する，この「ユーフォリー」はシャープX-1全機種対応で，6,800円で発売しています。サコムがおすすめする，超自信作ですョ！そして，つぎはノヴァルウェアシリーズの「DOME」と「CHĀTTY」がつぎつぎと発売です。

いやーサコムって，本当にいいですネ。

3月18日全国一斉発売!!

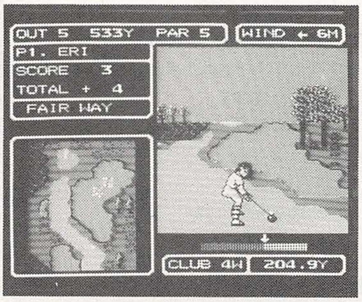
ファミリーコンピュータ用カセット 1メガロム 価格5,500円

戦うためのファミコンゲーム――ファイティングゴルフ

FIGHTING GOLF

ついに出た！ゴルフゲームの決定版。

ゴルフゲームもいろいろあるが，ファイティングゴルフは，今までにない戦うためのファミコンゲームだ。友達同志や家族でわいわい、がやがやゲームが楽しめる。職場の同僚と腕を競い合うのもいいかもしれないね！



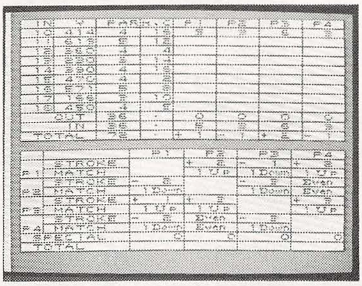
特徴としては、**ストロークプレイ**（合計打数を競う基本的なプレイ）**ナッソーゲーム**（1ホールづつの勝ち負けをポイントに置きかえて競うゲーム）**プラクティス**（ティーショットでの練習モード）が選べ，しかも4人プレイが可能。アメリカンコース，ジャパニーズコース合わせて36ホールが設定されていてOUT（9ホール）IN（9ホール）まで選択できます。

ナッソーゲームって何だ？

「ナッソーゲーム」とは、ゴルフをさらに面白く，過激にしたゲームなんだ。勝ち負けを全てポイントのやりとりで行い，最後に一番ポイントの多い人が優勝となるんだ。（ゴルフをするお父さん達は，このポイントのやりとりのことを（にぎり）と呼んでいるよ。）また，「ナッソーゲーム」には「プレス」と呼ばれるすごいルールがある。（このルールは!けし!と呼ばれているんだよ。）それは，最終ホールまでで大きく負けていても，一発で引き分けにできるチャンスを与えてくれるんだ。つまり，最後のホールに来た時に2DOWN以上負けていて，このホールに勝ったとしても逆転できないっていう場合，負けている人は，「プレス」を宣言する権利があるんだ。そして，このホールで勝つと，「負けポイント」がチャラになる。つまり，引き分けになるっていうわけ。しかし，こんな虫のいい話しばかりだと思ったら大きなまちがい。

もし，このホールに負けてしまうと，なんと「負けポイント」が2倍になってしまうぞ。一か八かの大勝負に，君は勝つことができるかな？

スコア画面を見ながらファイティング。



上の表は，各プレイヤーのストローク数を表示してあります。下の表は，ナッソーゲームのポイント表です。ポイント表のTOTAL部分は，9ホール終了時に表示されます。

ナッソーゲームのポイントについて

ナッソーゲームでは，ストローク1打差につき10ポイント，9ホール終了して勝ちホール数の多い者（UPしている者）に50ポイントが与えられます。「プレス」は，この50ポイントが対象となります。（**ポイントは，すべて勝った者が，負けた者から受けとります。また，スペシャルポイントとして，ドラコン，ニアピンの勝者，ホールインワン達成者は参加者全員から30ポイントずつ受け取ることが出来ます。**）

特別ルール「プレス」について

最後のホールに来た時，2DOWN以上負けていて，このホールに勝ったとしても逆転できない場合，負けている者は「プレス」を宣言する権利が与えられます。「プレス」宣言をしてこのホールに勝つと，引き分けに持ち込むことができます。しかし，逆に負けた場合，普通の負けポイントの2倍，つまり100ポイント渡さねばなりません。

●「プレス」するか，しないかは最後のホールのスタート前に表示されます。●「プレス」宣言できるのは，負けている方からだけで，勝っている方は「プレス」宣言されたら必ず受けることになります。●すべてのポイントは，自動的に計算され，ポイント表に表示されます。

各ハーフ（9ホール）には，ドラコンホールとニアピンホールが1ホールずつあります。スペシャルポイントをねらって，さあファイト！（ナッソーゲーム時のみ）



キャラクターの紹介



プリティエリ 唯一の女性キャラです。ゆっくりとした，スウィングでボールコントロールは抜群。ねらいも正確です。でも，やはり女の子。パワー不足が欠点です。



ビッグ ジャンボ 飛ばし屋です。パワーあります。飛距離はずばぬけています。しかし，かげんというものを知りません。操作，コントロールが大変むつかしい彼を使いこなすには，かなりのテクニックを必要とします。



バーディ トミイ 飛距離，正確さ，スウィング操作のしやすさがERIとJUMBOのあいだくらいで，すべての能力を平均的に兼ね備えたオールラウンドプレイヤーです。



ミラクル ちょうすけ トミイの力と比べると，やや劣ります。しかし，彼の身上はパッテイングにあるのです。ねらいの正確さは天下一品。時として大逆転のミラクルパットを沈めてきます。

SNK
SNK GROUP
株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号 TEL.06-338-8188
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9433

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

花も嵐も踏み越えて…

どもっ!! 天上天下唯我独尊バトル営業マン吉川です。

こいつぁスゴイゼッ!! ぬぁんと，ハイドライド3を解き終えた人数が，12月16日現在で1200人を超えちゃいました。これはPC-88版だけの数字なのでMSX版・MSX 2版が発売されたらどーなることか心配です。

でも，早解きだけがハイドライド3のすべてじゃあありまへん。

例えばゲームを解き終えた時点での，レベルや日数といったこともパスワードに記録されているんで，そのうちそれぞれのランキングを発表しよーかなーと考えています。ランキング上位者に特別プレゼントが……あると思います……きっと。

ま，まあ……特別プレゼントはともかく，早解きに自信のない方や，隠れアイテム探しに血道をあげている方は，ぜひ挑戦してみてください。

「ハイドライド3」MSX・MSX 2版発売!!

ついに，出ちゃいました。MSX・MSX 2版のハイドライド3でございます。もはやこれ以上なにもいーません。とにかく買って，買って，買ってくださいな。

それでは，MSX・MSX 2版の特徴について「ちょりりっと」お話ししましょう。

えーっと，まず4Mロムを採用したことによって，PC-88版とまったく同内容となりました。だからマップが狭いとかアイテムがないなーんてゆーことはありません。どっちかってゆーと，ディスクアクセスがないぶんだけPC-88版よりスムーズなゲーム展開が望めます。

続いて，わりと質問の多いデータセーブについて説明しましょう。

基本的にハイドライド3にはセーブという考え方がなく，宿屋に泊まると1日の状態が，本体のRAMに記録されるようになっています。つまり，途中でキャラクターが死んでしまった場合は，その日の朝の状態から始めることとなるわけです。

データ保存は，パナソニック製パナ・アミューズメント・カートリッジ（S-RAMカートリッジ）かテープで行なうことになります。

パナ・アミューズメント・カートリッジを使う場合は，スロットの2番に差してあるだけで，セーブを意識せずにゲームを進めることができます。

テープを使う場合は，ゲームをやめて電源を切る前に1度テープにセーブを行ない，続きから始めるときも，ゲーム起動時に1度テープからロードするだけの親切設計なんだよん（ラッピー!!）。

スパレイX1だぴょん

はーっはははは……いきなりスーパーレイドックX1が発売されちゃいました。

こいつぁムズイゼッ!! シューティングゲームの帝王の異名をとるこの吉川でさえ，尊い命を宇宙に散らしてしまう超ムズカシゲームです。

でもそんなゲームじゃ，超ヘタクソ人間に「買うなっ!!」と言ってるよーなもんですが……そのへんはどーなっているのか制作者の守實君に聞いてみましょう。

「はい，スパレイX1担当の守實です。はっきり言って吉川がすぐ死んじゃうのは，彼が下手クソだからです。このゲームでは，自機がやられればやられるほど簡単になっていきますから大丈夫ですよ。」

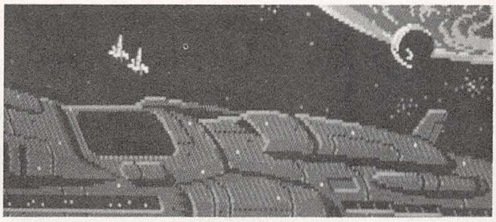
ふ，ふーんだ。下手だっていーじゃねーかよぉ。せっかく全国の女子高生ファンの手前，かっこつけようと思ったのにぃ。

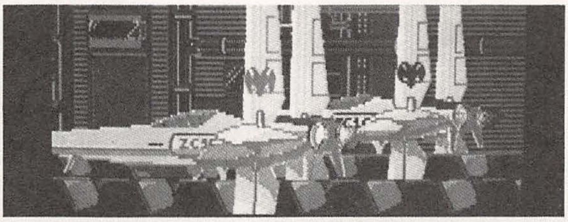
と，とにかくこのスパレイX1は，FM音源ビシバシの快感シューティングゲームなので，熱く燃えたいキミ達にはぴったりのゲームだと思うゼッ!!

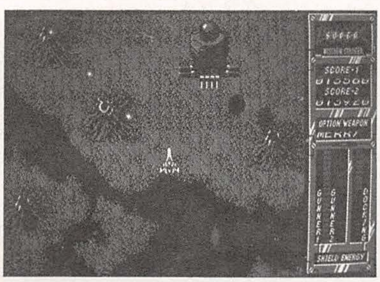
◇

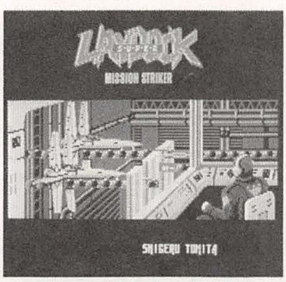
ってなわけで来月こそは「カリ・ユガの光輝」の特集を組みたいと思いまーす。

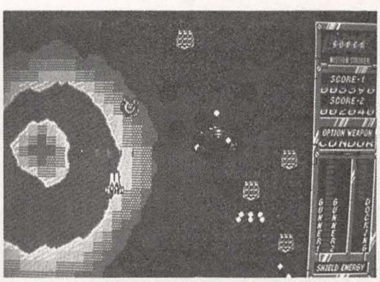
これがX1スーパーレイドックだ!











テレネット・ニュース!
TELENET JAPAN

皆さん明けましておめでとうございます。1か月のご無沙汰でした。テレネットニュースのページですよ。今月は皆さんから送られてくるお葉書や自慢のイラストを紹介しちゃいますからね……どうぞよろしく。

その前に皆さんにお知らせがあります。さあ，何だかわかるかな？それは，これだ!!

テレネット・ユーザーズクラブ会員随時募集のお知らせ!!

前回，テレネット・ユーザーズクラブの会員を10月末締切で募集しました。たくさんの申し込み，どうもありがとうございました。

しかし，今だ「ユーザーズクラブに入会させてくれ!!」という要望があまりにも多く，クラブ運営もどうにか順調に進むようになってきたので，〝もっと多くの人に会員になってもらおう〟と，これから何時でも入会を受け付けることになりました。入会にもれてしまった方，良かったねえ。あなたはラッキーです。さあ，みんな，迷わず応募しよう!!

応募方法はお葉書に「入会希望」と書いて送って下さい。おって，案内書・振込用紙をお送りします。宛先は……

〒162 東京都新宿区東五軒町1-9　片岡ビル
㈱日本テレネット　ユーザーズクラブ係

まで。私ども一同，気合いを入れて待ってます。よろしく!!

では，おまたせしました。お便りコーナーです。まずは，山形県の**菊池　了さん**から。

(前略)
本当に，日本テレネットほどFMユーザーについて良く考えてくれる所はありませんよ。毎回AVシリーズを出してくれるし，何より発売予定の連絡がPC-88版と同時に出してくれるので，出るかどうか，要らぬ心配をする必要がありませんもんね。
他のソフトハウスに，日本テレネットさんの爪の垢を煎じて飲ませてやりたいですよ。
これからもがんばって，良いソフトをどんどん開発していって下さい。応援しています。

だって。ありがとうごぜえます。私は感激で涙がちょちょぎれる思いです。こういったお便りが私どもをやる気にさせるのです。了さんの様なユーザーのためにもテレネットはがんばっていきますので，これからもどうぞよろしく!!

さて，おつぎは，匿名の**黒羽幻術さん**です。

はい，えっと12月3日，半ば諦めていたTELENETのUSER'S CLUBの会員証が着きました。はじめは5000名の中に入らないと思っていましたが……。う～ん感動の嵐，なんというかっこよさ!!会報が楽しみになってきます。
話かわって，最近X68000のソフトが出始めている中，僕は「神羅万象」というソフトにひかれた。何というキャラの不気味さ，そして美しさ。デモを見て，こっこれこそ天のソフトだと思った。そして僕はその日以来アルバイトに励み，やっともうすぐVAをかえるようになってきた。
俺の夢はVAを買う事とシナリオ・グラフィック担当としてどっかで働き，すんごいGAMEを作ることだー。しかし今は，VAを買い「神羅万象」をクリアすることだー。そしてVA買って「神羅万象」買ったら……又，手紙だすぜ！

あんたは，偉い!!アルバイトまでしてVAを買ってくれるなんて。NECさんに成り変わって，お礼申し上げます。早くお金が貯るよう私も応援してるから，がんばって下さい。そして「神羅万象」をプレイしたら感想聞かせてね！

もっと皆さんのお便りを載せたいところだけど誌面の関係で今月はここまでにして，つぎは皆さんから送られたイラストの特集！結構みんなリキ入れて書いてくれてるから，私だけが見るのはもったいない。ぜひ，みんなにも見てもらおうじゃないか。



熊本県の河野純也さん。将来はデザイナーとしてテレネットに就職かな?



北海道の奥山精輝さん。これは，発売前に頂いたお便りです。今はもう発作は治まっていることでしょう。



神奈川県の中戸川　収さん。さりげないけど味のあるイラストです。



ここれは，本人のために名前はださないほうがいいかな?ほんと，すごいヤツがやってきました。(ちなみに彼は，ユーザーズクラブの会員です)

さあ，どうでした。みんなやるねえ。今月掲載させていただいた人にはテレネットから粗品をお送りさせて頂きますので，これからも面白いお手紙・イラストをテレネットまで，みんなよろしく！もちろん，新作情報や攻略法などもお送りしていきますので，今年も日本テレネット，並びにテレネット・ニュースをどうぞよろしくお願いいたします。では，また来月まで……。

ビクター音産と読者を結ぶ

CROSS MEDia CLUB NO.10

アドレナリン・コネクション PC88SR版に登場！

学園推理アドベンチャー「アドレナリン・コネクション」がPC-9801シリーズに続き，PC-8801mKII SRシリーズにも発売されました。今月は，もう一度，このゲームを紹介しちゃいましょう。





「平和な聖東高校に届けられた一通の手紙。あなたは新任の男性教師となってこの手紙に秘められた謎を追うのだ……。」

「アドレナリン・コネクション」のイントロである。何かドロドロした雰囲気が漂うこの導入部とは裏腹に，ディスプレイに表示される画面は実にミーハー指向なのである。

特に登場する女性たち。容姿，性格，年令はもちろん，彼女たちの動き（アニメーション）もバラエティにとんでいる。自分好みの女の子を捜す楽しみというものもこのゲームには含まれている。特にオススメはプールサイドですわっている天野亜梨沙クン。彼女にはどんどんアタックしよう。彼女だけは許されるのだ。

このゲームは3部構成になっており，プレイヤーはまず学校の中をウロウロして脅迫状の謎解きのきっかけをつかむ（第一部）。つぎに，市街地に出かけて本格的な調査を行なわなければならない（第2部）。そして最後に犯人をつきとめる（第3部）。しかし，しかし意外な展開が……。

このゲームの結果はひとつではない。プレイヤーの今までたどってきた道筋とか，登場人物に接した態度とかで，迎える結末が違うのである。つまり，マルチ・エンディングなのだ。ちょっとしたエッチ心が命取りになるかもしれないぞ！

美しいグラフィックスと実に鮮やかなアニメーション処理。使用している絵の枚数はなんと400枚以上。そして，400字原稿用紙100枚以上におよぶメッセージ量。アドベンチャー・ゲームのファンの方には見逃せないソフトである。

ここで話は戻るが登場人物（特に女性だけ）のほんの一部を紹介しよう。

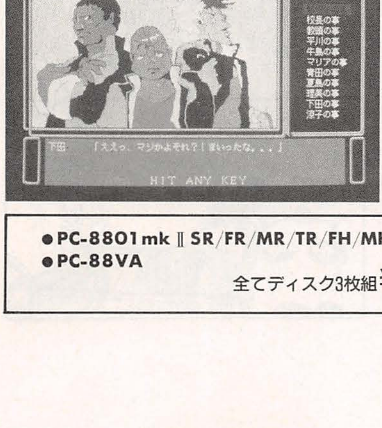
- **雅マリア**～この物語のヒロイン。やさしい音楽教師。ちなみに身長165cm，体重54kg，B84，W51，H87（ゲームには関係ないネ）。
- **杏山麗子**～聖東高校2年生。お嬢様タイプの秀才。学級委員と生徒会役員も務める。彼女の意外な一面が……。
- **天野亜梨沙**～同2年生。交遊関係が広く早熟でアブナイ16才。彼女はOKョ！
- **野ノ宮理美**～同2年生。いわゆるキャピキャピしてうるさいタイプ。放送部員。

等々。その他にもカワイイ子がたくさん登場するのだ。顔をお見せできないのが残念。

最後に，嬉しいオマケの話。なんとこのソフトには人気声優，川村万梨阿さんのナレーション・カセットが付いてくるのだ。ラジカセで再生しながらゲームを楽しもう。川村サンは超人気アニメ「ガルフォース」，「メガゾーン」，「エルガイム」等に主人公の声優として出演している。このオリジナル・カセットもアニメ・ファンにとってはノドの奥から手も足もヨダレもでそうだ。

そして，企画，制作のアモルファス。今後も楽しいソフトをどんどん開発してくれるそうだ。乞うご期待。

（ビクター音楽産業㈱ 岡部）





「クロスメディア・クラブ」では，みなさんからの，このコーナーに関する質問・ご意見をお待ちしてます。
宛て先：〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷
3-16-1 日世パレス5F
ビクター音楽産業㈱PS部
「クロスメディア・クラブ」係

●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR/FH/MH/FA/MA ●PC-88VA 全てディスク3枚組¥7,800	発売中	●PC-9801F/VF（5"2DD 2枚組） ●PC-9801M/VM/VX（5"2HD） ●PC-9801UV（3.5"2DD 2枚組） 各¥7,800

ブレイングレイ

住所 〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 ☎03(499)6943

恩田&武藤の いきなり質問コーナー





グラフィックの首領(ドン) 武井さん



企画の新星 須藤くん

毎度おなじみ，いきなり質問コーナーです。
む：今回から恩田さんも聞き手にまわるのよね。こんにちは，武藤です。
恩：そうだよね。はりきって質問するね。
む：恩田さんの質問の嵐…これは怖い。
恩：愛の嵐。夏の嵐。
む：では，最初の犠牲者，グラフィックの武井さんに登場していただきましょう。
武：どもっ。武井ですっ。
恩：さすが武井さん。いっつも元気です。
武：いや，そんなことないっすよぉ。
恩：出た出た出たよぉ。
む：それって武井さんのログセなんですよね。
武：え～っ。そうっすかぁ？
恩：これも，これもそう。
む：そうね。武井さんといえば，社内に幾多の流行言葉を作った功績が一番よね。
恩：それと，あの手の器用さ！
武：そんなことないっすよぉ。
恩：その節は，ペンダントを直していただき有り難うございましたぁ。
む：出版関係は一手に引き受けちゃう。
恩：手造りのスプラッターライターも見事!! 何のお仕事してるんですかぁ？
武：………………。

続いての登場は，私達と同じ企画の須藤くんです。
須：よろしくお願いします。
む：さて，須藤くんと言えば…。
恩：いつも笑っている！
須：はぁ！そおですか。
恩：そおなのよねぇ。ふと見るといつも顔が笑ってるのよねぇ。
須：もともと，こういう顔なんです。
恩：まっ可哀想。親の因果が子に報い，なんてね。
む：恩田さ～ん。質問して！お願い。
恩：そうそう，須藤くんって足柄山から通ってるんだって？
須：そうです。通勤は2時間ぐらいかかりますね。
む：金太郎さんで有名な処ね。
恩：態が徘徊するという。
須：そんなもの出ませんよ～。
む：話題を変えましょう！須藤くんは「抜忍」の社内最短記録保持者なのよね。
須：幻妖斎を30分で終わらせました。
恩：（ムカッ）…………。
須：あっ恩田さんも早いですよね。ははっ。
恩田さんは自称ゲーマーでR。今日も今日とて，ゲームに打ち込む彼女であった。

恩田&武藤のふたりごと

む：恩田さ～ん。質問コーナーのことなんだけど。私達ばっかり喋っていてインタビューになってないみたい。
恩：そぉぉ？
む：特に武井さんのセリフ。「そうっすかぁ」ばっかりよ。
恩：そういや，そうねぇ。
む：この記事の校正は武井さんがやってるのよ。どうしょう。怒るよぉきっと。
恩：よし！この原稿は武井さんに廻さずに直接，ベーマガ編集部に持ち込むのだ。
む：そんなことできるのかなぁ？
恩：いうなれば直訴よ直訴！お殿様～ぁ。わしらを助けてくだせぇ～。おねげぇしますだぁ～。どう？雰囲気でてる？
む：……。抜忍のPC98版とX1版も発売になりましたね。
恩：ちょっとぉ。何，無視してるのよぉ。
む：98版は敵キャラの死に顔まで見れるという，お得なバージョンです。
恩：ねぇねぇ。誰に話してるの～？
やはり友情を結びきれない2人であった。



インフォメーション

ベーマガ12月号の4コマで抜忍・漢字クイズがあったのを覚えていますか？水蜘蛛，狼煙，百地三太夫などわかりました？
佐賀の岩永智徳くん。お葉書どうもありがとう！若干15才で解けなかった2問以外は全部正解でした。解答……!?解答は抜忍のマニュアルを読んでいただけばわかります。（かな振ってあるもんね）。
と，いうわけで，抜忍伝説に出てくる漢字は学がないと読めん！昔の名前って複雑です。昔の人はよく読んだものだ。平仮名を発明した女性にかんぱ～い！さあ，君も抜忍伝説で現国の成績を上げよう。



ラヂオGA夢ガム 巻の三

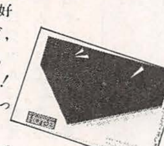
あはっぴいにゅういや〜

ガガーズーズーピーピー，全国のベーマガ読者の皆さんアケマシテオメデトウゴザイマス。こちらは非合法放送局ラヂオGA夢です。先月号に続いて2回目の放送となるわけだが，いやあ，しかし何ともあっけなく年が明けてしまったぜ。Meの場合はただただ惰眠をむさぼるという虚しい年末年始を送ってしまったが，ベーマガ読者のキミ達はどーだったかな？やはり同じように貴重な休みを無駄使いしてしまった人は，先月号の分を貼り合わせて，下のすごろくでも遊んで気を取り直してくらはい。しかし，お正月にすごろくを載せるとは何てグッドタイミングなんだ！まるで偶然とは思えないぜ。

あ，そうそう。ラヂオGA夢からキミ達にひとつ謝らなければならない事がある。先月号でインフォメーションした中にPC-98版の発売が12月12日予定となっていたんだがI'm sorry，実は遅れてしまってニャンニャンニャンと12月27日に発売されてしまったのだ。ユーザーの皆には本当に迷惑をかけてゴメンだぜ。どうか未熟なGA夢を許してやって欲しい。そのかわりと言っては何だが，PC-98版のみトリプルプレゼントの〆切りを1月31日まで延ばしたから，安心してどしどし応募してくれだぜ。

まあ，何はともあれ，旧年中に『電脳水滸伝』をフィニッシュさせたGA夢のスタッフは，無事に年を越すことができたわけだ。それもこれも，すべてキミ達の応援のタマモノだThanks！今年もGA夢では昭米友好の懸橋ゲームや陸海友好の懸橋ゲームなど，あっと驚く作品を予定している。どうか，去年以上にGA夢をよろしくお願いするぜ！それと，いろんなお便りやイラストも送って欲しいぞ。

See you again bye bye.!!（それにしても今日の放送は雑音がなかったナ）



電脳水滸伝 すごろく㊦

㈱ホット・ビィ
〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16
第3松本ビル2F
☎03-361-4063

前号から続く

おぼれる者はワラさえつかめず1回休み。

荒波おしよせるガケをうまく渡ることに成功！

ススム

長足仙夫妻をジャパユキさんと間違えて2回休み。

人喰いザメにおへそだけ喰われてしまったまぬけ者！すたあとに戻る。



薬屋のじじいに第2次入れ歯ポリグリップ攻撃を受けて4つ戻る。

牙仏心の秘密を手に入れた！さいころを振って出た目の数だけ進む。

黄金の扉をノックしたけど返事がなかったので1回休み。

巻の四

温泉ワニVSヒョウによく似たライオンのマネをしているヒョウ。ヒョウの勝ちで3つ進む。

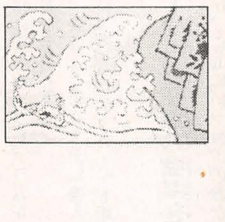
こんなトコ簡単に通れるぜ，ともっともな疑問を抱いたキミは悪い人。2回休み

人面桃を手に入れた！3つ進む。

アドリブで「電脳水滸伝」の唄を歌って下さい。はい，歌いましたか？歌えなかった人は1回休み。

高俅登場！人面桃をクリーム煮にして出したら怒って追い返されてしまった……

モドル



「おらおら，死んだフリしてんじゃねぇぞ。」と言って死体をグリグリしたので1回休み。

この人はワタナベトオルではありまっしぇん。6つ戻る。

「扈三娘すまない，俺の為に…」「何でもいいけど，その杖どけてくれる！」2回休み。

ベーマガ読者特別プレゼント当選者発表だぁ！

前号のGA夢特製福袋プレゼントに多数の応募どうもありがとう！厳正さを欠く抽選の結果，当選者は次の方々に決定しました。おめでとうございます。

北海道　神生直敏
青森県　斉藤一三
埼玉県　高山啓介
長野県　宮下智広
愛知県　松井悟之
愛知県　久保田治助
三重県　太田智久
大阪府　九内弘文
兵庫県　山地希芳
広島県　笹尾直弘
（敬称略）



ごおる
オメデトウ！

PONY CANYON ポニカランドプレス

PONYCA LAND PRESS パロディ版

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F
㈱ポニーキャニオン ポニカ事業部 ☎03-221-3161

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
札幌支店/011-232-5151 仙台支店/0222-61-1741
東京支店/03-221-3271 名古屋支店/052-562-0111
大阪支店/06-541-1971 広島支店/082-243-2915
福岡支店/092-751-9631 ニッパンポニー/03-667-3741

ハッカー現象吹き荒れる!

国際電話でコンピュータ回線に侵入!! 高度なパスワードも役立たず。

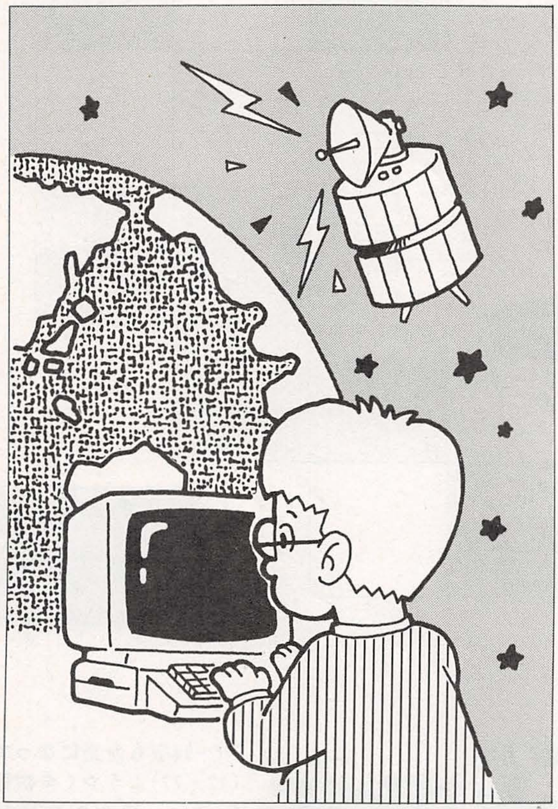
世界各地で深刻な問題となっているコンピュータへの侵入事件。高度情報化社会のアキレス腱ともいうべきこのハッカー問題をクローズアップ。

揺れるコンピュータ社会

茨城県・筑波学園都市の文部省高エネルギー物理研究所。そこのスーパー・ミニコンVAXII/750に、西ドイツのハッカーたちが一カ月以上もの長い間侵入し続けていたずら書きを残していた事件はまだ記憶に新しい。一般の電話回線から、国際デジタル通信網と高エネ研二つの、不法侵入者を防ぐパスワードをクリヤーして侵入したハッカーたち。

もし、データの改ざんやプログラムに暴走させるようなプログラムが挿入されていたら……。自体はこれだけでは済まなかったはずだ。

このほかにも、五十九年の大阪工大中央研究所計算センターのコンピュータに何者かが侵入、プログラムやデータを消去した事件、東京・東大大型計算機センターにパスワード記録プログラムが仕掛けられていた事件等、細かいものまで入れればますます増える傾向にある。



ハッカーからテッカーへ

ハッカーとはもともと「切り刻む」という意味の英語。それが転じて現在では「コンピュータ・システム不法侵入者」を指すようになった。

ハッカーはだいたいは難解なパスワードを解いてシステムに侵入しデータなどを盗み見たり、仲間同士で会話をしたりする程度。しかし、中にはデータやプログラムを破壊したりする悪質なものもある。

さらに、最近はこのシステム侵入を請け負うプロのハッカー、「テッカー」も現れているという。

ハッカーが世界征服の陰謀を暴く!!

ところが、ここにハッカーのおかげで世界征服の陰謀が暴かれたという例もある。

事件はアメリカで発生した。一流巨大企業MAGMA社のメイン・コンピュータに、あるハッカーがいたずら心から侵入した。そして彼はMAGMA社の内部で「マグマ・プロジェクト」という世界征服の陰謀が進行していることを知ったのだった。

彼は得意のコンピュータを使って、世界各地のスパイとプロ顔負けの取引を行い、地下トンネルシステム専用ロボットを操縦、証拠品を集めFBIに提出した。

ひとりのハッカーの活躍によっておそるべき陰謀は未然に防がれた。もちろん発端は犯罪行為であるため、彼の名前は公表されていない。

※この新聞は，あくまでジョーダンですが，記事の前半部分と製品の発売はホントです。

RANDOM POST

RH RANDOM HOUSE
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL0424-87-8631

山口祐平のゲームデザインNOW

連載5



RPGについて

ロールプレイングとは，一つの舞台の中に入り込み，そしてその主人公（もしくはわき役でもよい）になりきって行動してゆく，というのが本当の意味であると思う。

ゲームデザイナーとして，これからのロールプレイングゲームに何を求めればよいか？今一番頭を悩ませている問題が，これなんだ。

もうロールプレイングブームは終わったよ，と云われるかもしれないけど，僕の定義でいうロールプレイングは，けして二次元や三次元のマップの上を，とことこ歩き，そして敵が出現すれば，経験値やお金を稼ぐために戦う様なものではない。たとえば，通常アドベンチャーと呼ばれるものも，シミュレーションと呼ばれるものの一部でさえ，僕にとってはあくまでロールプレイング・ゲームに抱合されるべきものなんだ。

僕のデザインするロールプレイングは，結果的に生活シミュレーションになっていくと思う。例を挙げると次のようになる。課題は，ある少年がその都市の王様に会うため，つてを求めて町を歩いている，という状況だ。

僕は主人公になりきって，とある賑やかな街路にでた。今は昼下がり，通路の両脇には売子の出店が居並び，かしましく客を呼んでいる。

行きかう人々，ふと気づくと，１人だけ僕の方を見つめている。

声をかけてみよう！

「今日は！」

相手の人は，疑い深いような目つきで僕を見つめている。確かに僕は，この町に来て間もないし，まだ有名でもない。しかし，僕にはどうしても王様に会う必要があるのだ。

「貴方の名前は？」

「人に名前を聞くときは，自分から名乗るべきだ！」

なかなか厳格な人らしい。

唐突だが，ここで一発戦ってみよう。

僕は，すらりと腰の剣を抜いた。

「おいおい，気でも違ったのか。こんなまっぴるまに，いきなり刃物を突きつけるなんて」

男のいうことも，もっともである。僕は恥しくなって剣を納めた（もちろん，ここで本当に相手に切りつけることもできる！）。

男は，呆れ果てて遠ざかっていった。どうやら，今の対応は間違っていたらしい。

僕はどっと疲れて，宿屋に入った。

「いらっしゃい，今は食事の時間ではないが，部屋は開いてるよ」

店のマスターが，あいそ良く返事をする。僕は金を払うと，返事もせずに部屋に直行した。

「………………」

「ゴトッ！」

眠り込んでいた僕の耳元で，異様な物音がする。

「だれだ！」

「ちぇっ，見つかったらしかたがない。命はもらうぜ！」

盗賊だ。何か，宿にとまる時に手落ちがあったらしい。そうでもなければ，こんなにたやすく部屋に入られる訳がない。

戦いになった。

うなる剣。僕は，左うでに傷を負いながらも，素手で相手を追い込んで行く。僕の武器は，不覚にも寝るときに外したままだからだ。そっちのほうが，ぐっすり寝れて，体力の回復の度合がいい……そう思ったのが間違いだった。

相手は，しだいに消耗していった。

「ま，まってくれ！　たのむから命だけは助けてくれ」

僕は哀れな気持ちになり，助けてやることにした（当然，殺してしまうこともできる)。「兄さん，俺はあんたに命をもらった。あんたの為に働きたいのだが……ただ，給料は１日１ゴールドはくれよ」

「いま，僕はお金がなくて困ってる所なんだ」

「そうか……ま，いいや，しばらくただにしといてやるよ！」

こうして，盗賊は仲間になった………

と，まあ，こんなふうに進展するロールプレイングを作りたいわけだ。

そのシステムや，メモリの問題，その他諸々たいへんな難問が待ち受けているのだが，実はこの様なゲーム，もうプロジェクトとして始動しているのである。

いつ完成するのか？ どういう舞台なのか？ 今はいえないけど，絶対成功させたいと思ってます。

あと，しばらく待って！

このページに関するご意見，ご感想をお待ちしています。

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。　　　　(編集部)

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801VX41	430,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801VX41	402,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器㈱
PC-9801VX21	275,000円	有	有	有	有	5	1年保証	㈱ウェーブ・アイ
PC-9801VX21	272,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801VX21	269,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器㈱
PC-9801VX2	262,000円	有	有	有	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801VX2	258,000円	有	有	無	有	4	当社保証3ケ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9801VX2	248,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801VM21	245,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801VM21	245,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器㈱
PC-9801VX2	239,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801UX21	239,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器㈱
PC-9801VM2	228,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801VX21	220,000円	有	有	有	有	5	V30/i80286(10MHz)	㈱スタンバイ
PC-9801VM2	220,000円	有	有	有	有	4	当社保証3ケ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9801VM2	218,000円	有	無	無	有	4	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
PC-9801VX2	208,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
PC-9801VM2	205,000円	有	有	無	有	4	保証1年付	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801UV21	199,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器㈱
PC-9801M2	198,000円	有	有	有	有	4	640K仕様当社保証3ケ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9801UV2	190,000円	有	無	無	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801VM2	188,000円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース
PC-9801VM2	178,000円	有	有	有	有	4		フリータイム㈱
PC-9801M2	168,000円	有	有	有	有	5	未使用品	㈱OAシステムプラザ東京店
PC-9801M2	168,000円	有	有	無	有	3	保証1年付第2漢ロム384K増設済	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801XA2	168,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801UV2	165,000円	有	有	有	有	4	保証1年付	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801VM0	158,000円	有	無	無	有	4		㈱OAシステムプラザ東京店
PC-9801M2	158,000円	有	有	無	有	3	保証1年付	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801UV2	148,000円	有	有	有	有	4		フリータイム㈱
PC-9801VF2	148,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-98LT-1	145,000円	有	有	有	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PC-98LT/1	140,000円	有	無	無	有	4	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
PC-9801M2	138,000円	有	有	有	有	4		フリータイム㈱
PC-9801VF2	130,000円	有	有	有	有	4	保証1年付	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801F2	129,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801F2	128,000円	有	有	有	有	4	384K仕様当社保証3ケ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9801F2	108,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801F2	105,000円	有	有	有	有	3	保証1年付第2漢ロム256K増設済	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801F2	100,000円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース
PC-9801U2	95,000円	有	有	有	有	4	当社保証3ケ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9801F2	95,000円	有	有	有	有	3	保証1年付	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801FH/30	90,000円	有	無	有	有	5		㈱OAシステムプラザ東京店
PC-9801U2	90,000円	有	有	有	有	3	保証1年付	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801U2	88,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801F2	85,000円	有	有	有	有	4		フリータイム㈱
PC-9801F2	84,800円	有	無	無	有	3	JIS第2水準ROM付	㈱OAシステムプラザ東京店
PC-9801U2	80,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-9801漢字ロム付	46,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801MH	128,000円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡTR	118,000円	有	無	無	有	4	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
PC-8801MH	110,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器㈱
PC-8801MH	108,000円	有	有	有	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801FH/30	105,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801MH	100,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-8801MH	100,000円	有	有	有	有	4	保証1年付	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801FH/30	99,800円	有	有	有	有	5	1年保証	㈱ウェーブ・アイ
PC-8801FH/30	98,000円	有	有	有	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡSR/30	98,000円	有	無	有	有	4	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
PC-8801mkⅡMR	98,000円	有	無	無	有	4	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
PC-8801mkⅡFR/30	98,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡMR	96,000円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース
PC-8801mkⅡFH/30	96,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-8801mkⅡSR/30	95,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡMR	95,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡSR/30	92,000円	有	有	有	有	4	保証1年付	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡMR	92,000円	有	有	有	有	4	保証1年付	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801FH/30	90,000円	有	有	有	有	4	保証1年付	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡMR	90,000円	有	有	有	有	4		ノバ情報機器㈱
PC-8801FH/30	89,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器㈱
PC-8801FH/30	88,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-8801mkⅡFR/30	85,000円	有	無	無	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡSR/30	85,000円	有	有	有	有	4	当社保証3ケ月有	九十九電機㈱ニューセンター店

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-8801mkⅡMR	85,000円	有	有	有	有	4	当社保証3ヶ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-8801mkⅡFR/30	85,000円	有	有	有	有	4	保証1年付	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡFR/30	84,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡMR	84,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡMR	83,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-8801mkⅡMR	79,000円	有	有	有	有	4		フリータイム㈱
PC-8801mkⅡFR/30	78,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-8801mkⅡFR/30	75,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
PC-8801mkⅡSR/20	75,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡFR/20	68,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡ/30	65,000円	有	有	無	有	4	当社保証3ヶ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-8801mkⅡ/30	60,000円	有	有	有	有	3	保証6カ月付	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡ/30	58,000円	有	無	無	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡ/30	58,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801MKⅡ/30	56,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡ/30	49,800円	有	無	無	有	4	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
PC-8801mkⅡ/20	48,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡ/30	47,000円	有	有	無	有	4		ユニオン
PC-8801(漢ROM付)	38,000円	有	有	有	有	4	当社保証3ヶ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-8801mkⅡ/20	35,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-8801mkⅡ/10	35,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801漢字ロム付	27,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801	19,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8201	38,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8001mkⅡSR	16,800円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱ワールドインアオヤマ
PC-6601	24,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-6001mkⅡSR	20,000円	有	無	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
PC-6001mkⅡ	12,000円	有	無	無	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
PC-100/30	58,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-100/20	48,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-100/10	42,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク

アップル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
アップルⅡc	50,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
アップルⅡe	45,000円	有	有	有	有	5		ユニオン

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HDD-20S	138,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
HC-88	54,800円	有	無	無	有	3	BASIC ROM付ハンドルド	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
X1turboZ	120,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
X1turboZ	118,000円	有	有	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
X1turboZ	118,000円	有	有	有	有	4	保証1年付	㈱サードウェーブUP'S
X1turboⅢ	99,800円	有	有	有	有	5	当社保証3ヶ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
X1turboⅢ	97,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
X1turboⅢ	95,000円	有	有	有	有	3	保証1年付	㈱サードウェーブUP'S
X1turboⅡ	85,000円	有	無	有	有	4	ブラック	㈱ユーバース
X1turbo/30	79,800円	有	無	有	有	4	ブラック	㈱ユーバース
X1turboⅡ	78,000円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
X1G/10	65,000円	有	有	有	有	5	ブラック	㈱ユーバース
X1G/30	63,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
X1F/20	49,800円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース
MZ-2861	238,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
MZ-6541	168,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
MZ-2531	99,800円	有	有	有	有	5	未使用品	㈱OAシステムプラザ東京店
MZ-2521	68,000円	有	無	無	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
MZ-2521	62,000円	有	無	有	有	4	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
MZ-2521	60,000円	有	有	有	有	4	当社保証3ヶ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
MZ-2521	59,800円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース
MZ-1500	23,800円	有	無	無	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
MZ-2200	19,800円	有	無	有	有	3	レコーダー付	㈱日本マイコン流通センター
MZ2200	15,800円	無	無	無	無	1		㈱日本マイコン流通センター
X1G/30	74,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
X1F/20	39,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
X1G/10	26,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
X1G/10	24,800円	有	有	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
X1F/10	19,800円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
X1Cs	19,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1Cs	18,000円	有	無	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
X1Ck	18,000円	有	無	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
X1F/10	18,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
X1Ck	18,000円	有	有	有	有	4	当社保証3ヶ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
X1F/10	16,800円	有	有	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
X1	15,000円	有	無	無	有	3	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
X1C	15,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
X1F/10	15,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
X1Cs	13,000円	有	有	有	有	4		ユニオン

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HB-55	8,900円	有	無	有	有	3	16KB，MSX	㈱日本マイコン流通センター

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PA-7007	8,000円	有	有	無	有	4	当社保証3ヶ月有	九十九電機㈱ニューセンター店

日立

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB-H25	14,800円	有	有	有	有	4	2スロット，32KB，MSX	㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM77AV40	109,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器㈱
FM77AV40	108,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
FM-11AD2	99,800円	有	無	無	有	3		㈱ユーバース
FM-11AD +1ドライブ	90,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
FM-11BS	90,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
FM77AV40	85,000円	有	有	有	有	4	当社保証3ヶ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
FM77AV20-2	85,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器㈱
FM77AV20-2	79,800円	有	有	有	有	4	当社保証3ヶ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
FM77AV20-2	78,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
FM77AV2	68,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
FM-77AV2	65,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
FM77AV2	65,000円	有	有	有	有	4	当社保証3ヶ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
FM77AV2	62,000円	有	無	無	有	4	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
FM-77L4	60,000円	有	有	有	有	4	当社保証3ヶ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
FM77AV2	59,800円	有	有	有	有	5		㈱OAシステムプラザ東京店
FM-77L2	55,000円	有	有	有	有	4	当社保証3ヶ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
FM-77D2	54,000円	有	無	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
FM-77D1	54,000円	有	無	有	有	4	1ドライブ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
FM-77D2	54,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-77L2	49,800円	有	無	無	有	4	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
FM-77D2	39,800円	有	有	有	有	4	当社保証3ヶ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
FM-new7	18,000円	有	無	無	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
FM-7	16,000円	有	有	無	有	4	当社保証3ヶ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
FM-new7	10,000円	有	無	有	有	3		㈱OAシステムプラザ東京店
FM-7	8,000円	有	無	有	有	3		㈱OAシステムプラザ東京店
MB25015	15,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
MB25010	12,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-A1	16,000円	有	有	有	有	4		ユニオン

パイオニア

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PX-V60	16,800円	有	無	有	有	3	2スロット，32KB，MSX	㈱日本マイコン流通センター

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N-5923	78,000円	無	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-KD862	68,000円	有	有	有	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PC-KD862	65,000円	有	有	無	有	4	当社保証1ヶ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-KD851	65,000円	有	有	無	有	4	当社保証1ヶ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-KD854	52,000円	無	有	無	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PC-KD852	50,000円	有	無	無	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PC-KD854	50,000円	有	有	有	有	4	保証6カ月付	㈱サードウェーブUP'S
PC-KD551K	48,000円	無	無	有	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PC-KD854	48,000円	有	有	無	有	4	当社保証1ヶ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-KD852	45,000円	有	有	無	有	3	保証6カ月付	㈱サードウェーブUP'S
PC-KD854	44,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
KD854	43,000円	有	有	有	有	5		ユニオン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-KD651	42,000円	無	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
KD852	40,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-KD551	40,000円	無	無	無	有	4	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
KD551	38,000円	無	有	無	有	4		ユニオン
PC-KD201	19,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8853K	40,000円	有	有	有	有	3	保証6カ月付	㈱サードウェーブUP'S
PC-8058	21,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-60M43	18,000円	無	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

三洋

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CMT-146L	47,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CMT-146L	42,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CU14AD	59,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CU-14AD	59,800円	有	有	有	有	5	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
CU-14AD	58,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CU-14A2	50,000円	有	有	有	有	5	1年保証	㈱ウェーブ・アイ
CU14D1	45,000円	有	有	有	有	4	当社保証1ケ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
CU14AG2	40,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
CU14H2	38,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
CU14G	29,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CU14GB	26,000円	有	有	有	有	5	新品2000文字カラー	ユニオン
CU-14G	25,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CU-14FA	23,000円	無	無	無	有	4	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
14M141C	21,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
CZ-870DB	65,000円	有	有	無	有	4	当社保証1ケ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
CZ870DB	64,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオン
CZ-850D	59,800円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース
CZ855D	57,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
CZ-850DE	50,000円	有	有	有	有	4	当社保証1ケ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
CZ820D	42,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CZ-820D	38,000円	無	無	無	有	4	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
CZ-811DE	35,000円	有	有	有	有	4	当社保証1ケ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
CZ-801D	33,000円	有	無	有	有	3	2000文字TVRGB	㈱スタンバイ
MZ-1D06	20,000円	有	有	有	有	4	当社保証1ケ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
14M111C	19,800円	無	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MZ-1D22	49,000円	有	無	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
MZ1D26	40,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
MZ-1D22	40,000円	有	無	有	有	4	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
MZ-1D22	38,000円	有	有	有	有	4	当社保証1ケ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
20M202C	29,000円	有	有	有	有	4	20インチカラー	ユニオン

ニデコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NH-12D9	24,800円	無	無	有	有	3	PC対応	㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB27331	39,000円	無	無	無	有	3	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
MB27331	38,000円	有	有	有	有	4	当社保証1ケ月有	九十九電機㈱ニューセンター店

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TX-12T1	18,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

東映通信工業

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FTC-12GTS-A	40,000円	有	有	有	有	4	保証6カ月付	㈱サードウェーブUP'S

フロッピードライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98H53N	180,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	㈱OAシステムプラザ東京店
PC-98H81	138,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9881K	98,000円	有	無	無	有	3	8インチ2D	㈱スタンバイ
PC9881K	69,000円	有	有	無	有	4		ノバ情報機器㈱
PC-9831-VW2	68,000円	無	無	無	有	3	3.5インチ2HD2ドライブ	㈱OAシステムプラザ東京店
PC-9831-MW	60,000円	有	有	無	有	4	保証6カ月付5"2HD 2ドライブ	㈱サードウェーブUP'S
PC-9881	58,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-98H31	58,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9831-4W	45,000円	有	有	無	有	3	保証6カ月付5"2DD 2ドライブ	㈱サードウェーブUP'S
PC-8831-MW	79,800円	有	有	有	有	4	5インチ2HD	㈱日本マイコン流通センター
PC-8881	78,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8882	58,000円	有	無	無	有	3	PC-8881仕様	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-80S31	39,800円	有	無	無	有	3	5インチ2D	㈱スタンバイ
PC-80S31	32,000円	有	有	無	有	4		ユニオン
TF20PC	32,000円	有	有	無	有	4		ユニオン
PC-6031	19,800円	有	無	無	有	4	1ドライブ1D	㈱日本マイコン流通センター

アイテム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
disk80PC	36,800円	無	無	無	有	3	2ドライブ2D	㈱日本マイコン流通センター

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HDD-20	99,800円	有	有	無	有	4	当社保証1ケ月有	九十九電機㈱ニューセンター店
HDD-20S	99,800円	有	有	有	有			ノバ情報機器㈱
TF-10PC	39,800円	有	無	無	有	4	2ドライブ2D	㈱日本マイコン流通センター
TF-20	38,000円	有	無	有	無	3		㈱ワールドインアオヤマ
TF-20PC	35,800円	有	無	有	有	3	2ドライブ2D	㈱日本マイコン流通センター
TF-10/PC	32,000円	有	有	無	有	4	当社保証1ケ月有	九十九電機㈱ニューセンター店

関東電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LFD-590	94,800円	有	有	無	有	4	当社保証1ケ月有	九十九電機㈱ニューセンター店

工人舎

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
KD-390PC	36,800円	有	無	無	有	3	2ドライブ2D	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ503F	29,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
CZ-300F	28,000円	有	無	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
CZ-300F	12,800円	有	無	有	有	3	3インチ1ドライブ	㈱日本マイコン流通センター

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HBD-20W	34,000円	有	有	有	有	4		㈱ワールドインアオヤマ

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PA-7221	29,800円	有	無	無	有	3	2ドライブ2D	㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB27611	58,000円	有	無	無	有	4	5インチ2D	㈱スタンバイ
MB-27607	34,000円	有	無	無	有	3	1ドライブ2D	㈱日本マイコン流通センター

ロジテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
K-305	38,000円	有	無	有	無	3		㈱ワールドインアオヤマ

ミドリ電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MD-52VA	70,000円	有	有	無	有	4	当社保証1ケ月有	九十九電機㈱ニューセンター店

EXA

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LFD562/PC	38,000円	有	有	無	有	3	保証6カ月付5"2DD 2ドライブ	㈱サードウェーブUP'S

アイテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ITHD-5020	100,000円	有	有	有	有			ノバ情報機器㈱
ITH520N	74,000円	有	有	有	有	5		フリータイム㈱

東京電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LFD-550PC	36,800円	有	無	有	有	3	2ドライブ2D	㈱日本マイコン流通センター

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NM-9950	118,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
NM9400S	108,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
NM-9300	38,000円	有	有	有	有	4		フリータイム㈱
NK-3618-22	38,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-PR601	288,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-PR201H2	150,000円	有	有	有	有	5	15インチ24ドットカラー日本語	㈱スタンバイ
PC-PR201V	149,000円	有	有	有	有	5		フリータイム㈱
PC-PR201F	98,000円	有	有	有	有	5	15インチ24ドット日本語	㈱スタンバイ
PC-PR201H	98,000円	有	無	無	有	5	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
PR201T	82,000円	有	無	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
PC-PR201TL	73,000円	有	無	有	有	4	15インチ24ドット熱転写日本語	㈱スタンバイ
PR101F	68,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
PC-PR101	58,000円	有	無	無	有	3	10インチ24ドット日本語	㈱スタンバイ
PC-PR201	55,000円	有	有	有	有	3		フリータイム㈱
PR101TL	48,000円	有	有	有	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PR406M	39,800円	有	有	有	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PC-PR406	39,800円	有	無	無	有	4	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
PC-PR202K	28,000円	有	無	有	有	3	15インチドットインパクト漢字	㈱OAシステムプラザ東京店

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR406M	25,000円	有	有	無	有	3	保証6カ月付熱転写10インチ	㈱サードウェーブUP'S
PC-PR102TL	25,000円	有	有	有	有	5	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
PC-PR405	22,000円	有	有	有	有	5	第2水準付	ユニオン
PC-PR103	15,800円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8822	38,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8024	32,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8822	24,800円	有	有	無	有	4	当社保証1ケ月付	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-8023-C	18,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-6021	10,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月間保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
NM-9300	56,800円	有	無	有	有	4	10インチ24ドット日本語	㈱スタンバイ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HG-2500	155,000円	有	有	無	有	4	当社保証1ケ月付	九十九電機㈱ニューセンター店
VP-2500	130,000円	有	有	無	有	4	当社保証1ケ月付	九十九電機㈱ニューセンター店
VP-135K +ROM	73,000円	有	無	有	有	4	15インチ24ドット日本語	㈱スタンバイ
VP-130K	59,000円	有	有	有	有	4	PCロム、第2水準漢ロム付	フリータイム㈱
VP-80K +ROM	55,000円	有	無	有	有	4	10インチ24ドット日本語	㈱スタンバイ
AP-80K	39,800円	有	有	有	有	4	PC対応	㈱日本マイコン流通センター
MP-130K	39,800円	有	無	有	有	3	第2水準付FM用	㈱日本マイコン流通センター
AP-80K	30,800円	有	無	有	有	4	JIS第2水準ROM付	㈱OAシステムプラザ東京店
FP-80K	21,800円	有	無	有	有	3	PC対応	㈱日本マイコン流通センター
P-40S	15,000円	有	有	有	有	4	当社保証1ケ月付	九十九電機㈱ニューセンター店

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ8PK2	19,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CZ-8PD3	19,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CZ-800P	15,000円	有	有	有	有	4	当社保証1ケ月付	九十九電機㈱ニューセンター店
CZ8PP2	9,800円	有	無	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
MZ-1P17	45,000円	有	有	有	有	5	1年保証	㈱ウェーブ・アイ
MZ1P17	34,000円	有	有	有	有	5	ケーブル、第2水準付	ユニオン
MZ-1P14	9,800円	有	有	無	有	4	当社保証1ケ月付	九十九電機㈱ニューセンター店

スター精密

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AR-2415	75,000円	有	有	有	有	5	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
AR-2415	69,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
TR-24CL	40,000円	有	有	有	有	5	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ
TR-24CL	39,800円	有	有	有	有	5	プリンタケーブル付	㈱ユーバース
G10XPJ	32,000円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱ワールドインアオヤマ
TR-24	20,000円	有	有	有	有	4	保証6カ月付	㈱サードウェーブUP'S
G-10XPJ	19,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
G-10XPⅡ	14,800円	有	無	有	有	4	PC対応	㈱日本マイコン流通センター

セイコー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GP-550E	19,800円	有	無	有	有	3	PC対応	㈱日本マイコン流通センター
GP-550	19,800円	有	有	有	有	5	当社半年保証	㈱ウェーブ・アイ

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PA-7251	24,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB27411	49,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

ブラザー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M-1724	79,800円	有	有	有	有	5	プリンタケーブル付	㈱ユーバース
M-1024	54,800円	有	有	有	有	5	プリンタケーブル付	㈱ユーバース
HR-15	8,900円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

横河

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NP-300/FM	23,000円	有	有	有	有	4	当社保証1ケ月付	九十九電機㈱ニューセンター店

横河北辰

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NP-500/PC	20,000円	有	有	無	有	3	保証6カ月付	㈱サードウェーブUP'S

ワープロ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WD-200	14,800円	有	無	無	有	3	カセットケーブルなしACアダプタ付	㈱パシフィックコンピューターバンク

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ロードランナーⅢ	30,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ロードランナーⅣ	30,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
スペランカー	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ジッピーレース	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

アルバ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
リアル麻雀	18,000円	有	無	無	有	4	アダルト麻雀パネル付	㈱キョーワインターナショナル

アルファ電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
エキサイティングサッカー	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボール	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

イースタンコーポ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
激走	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

オルカ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
スカイランサー	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リバーパトロール	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

カプコン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
魔界村	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
戦場の狼	18,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ソンソン	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

コナミ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
サーカスチャーリー	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
スクランブル	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ブーヤン	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
タイムパイロット	6,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

シグマ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ポンポコ	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
モモコ120%	35,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エクセリオン	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ノーティボーイ	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

セガ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
アッポー	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
パンクパニック	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
シンドバットミステリー	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ペンゴ	6,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

セサミジャパン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
バスター	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

タイトー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
エキサイティングアワー	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エレベータアクション	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

データイースト

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Bウィング	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バーニンラバー	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リバレーション	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
空手道	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ナムコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ゼビウス	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リブルラブル	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
マッピー	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
モトス	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
グロブダー	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ディグダグⅡ	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

日物

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ナイトギャル	15,000円	有	無	無	有	4	アダルト麻雀パネル付	㈱キョーワインターナショナル
ナイトギャルサマー	15,000円	有	無	無	有	4	アダルト麻雀パネル付	㈱キョーワインターナショナル

ユニバーサル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Mr. DOvsワイルドライド	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

Mr.DO	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ウッドプレイス

ファイヤートラップ	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ビデオシステム

お雀子クラブ	18,000円	有	無	無	有	4	アダルト麻雀パネル付	㈱キョーワインターナショナル

UPL

ノバ2001	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
忍者くん	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
D5126	30,000円	無	無	無	無	3	20MBハードディスクユニット	㈱OAシステムプラザ東京店
D3126	30,000円	無	無	無	無	3	20MBハードディスクユニット	㈱OAシステムプラザ東京店
FD-1135D	13,000円	無	無	無	無	3	3.5インチ2HD/2DDドライブ	㈱OAシステムプラザ東京店
256KRAM	9,800円	無	無	無	無	3		九十九電機㈱ニューセンター店
FD-1165AV	8,000円	無	無	無	無	3	8インチドライブユニット	㈱OAシステムプラザ東京店
128KRAM	7,000円	無	無	無	無	3		九十九電機㈱ニューセンター店
PC-DR312	6,800円	有	無	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
PC-6081	6,000円	無	無	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801U-02	4,800円	有	無	有	有	4		九十九電機㈱ニューセンター店

アイワ

DR2	3,900円	有	有	有	有	4		ユニオン

SHARP

FO-80	79,800円	有	無	有	有	4	A4版G3FAX	㈱OAシステムプラザ東京店
PC-1501	19,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CZ8RL1	18,000円	有	有	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
PC-1501	18,000円	有	有	無	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
CZ8BS1	14,000円	有	有	無	有	5	FM音源ボード	ユニオン
CZ8TM1	4,000円	有	有	有	有	5	モデム	ユニオン

東芝

A-99HFD	85,000円	有	無	有	有	3	HQデジタルHiFiビデオ	㈱日本マイコン流通センター

ティマック

FD-55F	10,000円	無	無	無	無	3	5インチ2DDドライブユニット	㈱OAシステムプラザ東京店

ビクター

HR-D470	78,000円	有	無	有	有	4	HQ, HiFiビデオ	㈱日本マイコン流通センター

富士通

FM77-EM64	9,800円	無	無	無	無	3		九十九電機㈱ニューセンター店
400ラインセットII	8,000円	有	無	無	有	4		九十九電機㈱ニューセンター店
MB27502	5,000円	有	無	無	無	3		九十九電機㈱ニューセンター店
MB27501	5,000円	有	無	無	無	3		九十九電機㈱ニューセンター店
MB22459	4,500円	有	有	有	有	4	FM音源ボード	ユニオン

ハル研究所

CAT-8801	9,800円	有	無	無	有	4		九十九電機㈱ニューセンター店

調査にご協力いただいた販売リスト

- ■㈱サードウェーブUP'S：〒101 東京都千代田区外神田4－4－2山田ビル7F ☎03－257－0490
- ■九十九電機㈱ニューセンター店：〒101 東京都千代田区外神田1－16－10 ☎03－251－0987
- ■㈱OAシステムプラザ東京店：〒101 東京都千代田区外神田1－11－6木暮ビル5F ☎03－255－9188
- ■㈱ワールドインアオヤマ：〒170 東京都豊島区東池袋1－28－6 ☎03－987－7771
- ■㈱パシフィックコンピューターバンク：〒150 東京都渋谷区渋谷1－6－8井上ビル ☎03－797－1221
- ■日本マイコン流通センター：〒150 東京都渋谷区道玄坂2－3－2 大外ビル5F ☎03－463－4455
- ■NOVA情報機器㈱：〒105 東京都港区西新橋1－19－6 桔梗備前ビル404 ☎03－591－8761
- ■フリータイム㈱：〒144 東京都大田区西蒲田6－37－8 蒲田エレクトロプラザ2F ☎03－739－2911
- ■㈱ウェーブ・アイ：〒252 神奈川県藤沢市湘南台1－10－1 ☎0466－43－1775
- ■㈱スタンバイ：〒556 大阪市浪速区日本橋5－7－19 KMビル ☎06－641－1971
- ■㈱ユーバース日本橋店：〒556 大阪市浪速区日本橋4－5－11椿本ビル2F ☎06－631－4016
- ■ユニオン：〒556 大阪市浪速区日本橋東3－2－22 フタバビル3F ☎06－644－0554
- ■㈱キョーワインターナショナル：〒153 東京都目黒区下目黒3－6－5高橋ビル1F ☎03－793－2871

■通信販売の方法■

電波新聞社発売のキャラクター・グッズや，本，ソフトなどが欲しいけど，近くのお店で売切れだったり，近くにお店がないという人は，通信販売で手に入れることができます。

通信販売の方法は2種類あります。必ずどちらかで申し込んで下さい。電話や葉書きによるお申し込みはできません。

(1)郵便振替による方法

本誌に折り込まれている郵便振替用紙を使う，手数料なしの一番便利な方法です。

①本誌の前の方のページに折り込まれている，払込通知表（赤い字で印刷されている横長の紙）を切り取ります。購読申込書と書いてありますが，グッズやソフトの通信販売にも使えます。

②表の「払込人住所氏名」のところに，あなたの住所と氏名を書きます。

③「金額」には，欲しい商品の合計金額に送料をプラスした金額を記入します。送料は右の送料の例を参考にして下さい。

④裏の「送付先住所」「送付御氏名」に，あなたの住所と名前を書きます。

⑤「通信欄」に，注文商品（サイズ・色などあればはっきりと書く），個数を書きます。

⑥記入もれはないかよく確認して，その用紙とお金を持って郵便局へ行き，窓口で払込みます。(用紙を封筒に入れて送ったりしないで下さい。) この時，郵便局での手数料はいっさいかかりません。

⑦郵便局でお金を払込んでから，10日～2週間ぐらいすると，あなたの家に申し込んだ商品が届きます。

(2)現金書留による方法

手数料がかかっても，どうしても早く手に入れたいという人には，この方法が便利です。

①郵便局へ行って現金書留用の封筒を買ってきます。普通の封筒で，現金を送ることは法律で禁じられていますので，必ず現金書留用の封筒を使って下さい。

②どんな紙でもいいから，あなたの住所・氏名と，希望する商品（色やサイズなどがあればはっきりと書く），個数をメモして，商品の合計金額に送料を加えたお金と，メモした用紙を封筒に入れてとじます。

③あて先は，〒141 東京都品川区東五反田1－11－15電波新聞社「出版販売部」あてでお願いします。

④郵便局へ行き，窓口で申し込みます。この時に手数料がかかります。

⑤一週間以内には，あなたの手もとに商品が届きます。

(送　料)

キャラクター・グッズの送料は，合計金額が5,000円以内の場合は350円です。

例：アウトラン	ウォーレット	1個	1,200円
源平討魔伝	三種の神器	1個	950円
イシター	下じき	1枚	200円
		合計	2,350円

⬇

送料　350円

従って通信販売に必要な金額は……… 2,700円

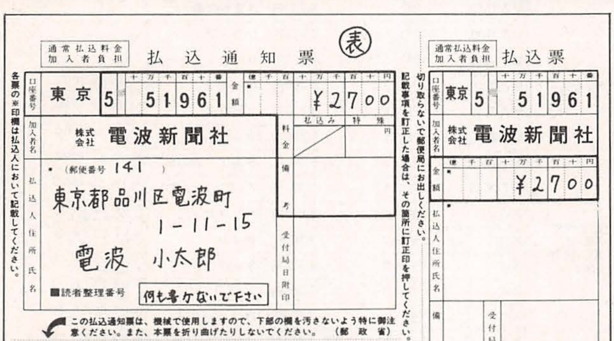
合計金額が5,000円以上になる場合は，送料サービスになります。

●これ以外の特別な場合

●下じきのみの申し込み…… 5枚1組　350円
（1枚でも送料はかわりません）

●ペーパーバック……………… 2枚　240円
3～5枚　350円

※バックナンバーや別冊，ソフトも同じ方法でお申し込みできます。





DEMPAマイコンソフト製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、前ページの注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、T & E ソフト、ハドソン等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円(MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円)、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は右記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格＋送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。

電波新聞社 ソフト販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445 6111

大阪本社006(203)3361　金沢支局0762(63)8661
西部本社092(431)7411　京都支局075(221)8021
札幌支局011(641)5591　神戸支局078(391)5885
仙台支局0222(27)7211　広島支局082(228)5581
新潟支局0252(45)2526　高松支局0878(61)3111
関東総局0273(26)3206　下関支局0832(67)7478
松本支局0263(36)0445　熊本支局096(380)7500
静岡支局0542(54)6405　鹿児島支局0992(26)3630
名古屋支局052(261)4541

	機　種	メデイア	定　価	商品名	その他適合機種
PC-9800シリーズ	PC-9801	FD(5″ 2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード
	PC-9801F	FD(5″ 2DD)	6,800円	ギャラガ	(PC-9801-14)
	PC-9801M	FD(5″ 2HD)	6,800円	ギャラガ	対応
	PC-9801U	FD(3.5″)	6,800円	ギャラガ	PC-9801-U-03
	PC-9801F	FD(5″ 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1-5	PC−9801VF/VM
	PC-9801UV2	FD(3.5″ 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1-5	PC−9801U2
PC-8800シリーズ	PC-8801	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801mkⅡ/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	パックマン	PC-8801mkⅡ/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkⅡ
	PC-8801mkⅡ	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	PC-8801mkⅡSR
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	4,100円	マッピー	
	PC-8801	FD(5″)	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801	FD(5″)	5,800円	ゼノン	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5″)	6,200円	ナイザー	PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡ	FD(5″)	6,200円	デーモンクリスタル	PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5″)	6,000円	ゼノン	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5″)	5,800円	パックマン	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5″)	6,000円	ディグダグ	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5″)	6,000円	グロブダー	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5″)	6,200円	マッピー	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
PC-8000シリーズ	PC-8001	テープ	3,000円	ディグダグ	(PC-8801(N-BASIC))
	PC-8001mkⅡ	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkⅡ	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	ゼノン	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,300円	ゼビウス	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,000円	ハンバーガー	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	マッピー	
PC-6000シリーズ ※すべてXE-1b,XE-1PRO対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkⅡ/SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークⅡ	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	4,100円	マッピー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	4,100円	スペース　ハリアー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
PC-6600シリーズ	PC-6601	FD(3.5″)	6,000円	グロブダー	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5″)	6,000円	ボスコニアン	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5″)	6,200円	マッピー	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5″)	6,200円	スペース　ハリアー	PC-6601SR
FM-77	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-77対応

	機　種	メディア	定　価	商品名	その他適合機種
FM-77	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	マッピー	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	ナイザー	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	バトルシティ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	FM-NEW7
	FM-7	FD(5″)	6,200円	ドルアーガの塔	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	パックマン	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	ラリーX	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5″)	7,800円	Pコンパイラ	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	ディグダグ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	ギャラクシアン	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5″)	6,000円	ギャラガ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5″)	6,000円	マッピー	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5″)	6,200円	ナイザー	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5″)	6,200円	バトルシティ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5″)	6,500円	ガンマー5	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5″)	6,200円	ドルアーガの塔	※XE-77対応
	FM-77AV	FD(3.5″)	6,000円	ディグダグ	※XE-1b,XE-1PRO対応
	FM-77AV	FD(3.5″)	6,000円	ドルアーガの塔	※XE-1b,XE-1PRO対応
	FM-77AV	FD(3.5″)	6,000円	ドラゴンバスター	※XE-1b,XE-1PRO対応
	FM-77AV	FD(3.5″)	7,500円	スペースハリアー	※XE-1b,XE-1PRO対応
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	デーモンクリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
	MZ-1500	QD	4,300円	バーニン’ラバー	
	MZ-1500	QD	4,500円	グロブダー	
	MZ-1500	QD	4,500円	バトルシティー	
	MZ-1500	QD	4,800円	ナイザー	
	MZ-1500	QD	4,800円	ドルアーガの塔	
	MZ-1500	QD	4,800円	ポピンズ	
	MZ-1500	QD	4,800円	迷宮への扉	
	MZ-1500	QD	4,800円	ソフィア	
	MZ-1500	QD	5,300円	ダーク・ストーム	
MZ-2500	MZ-2500	FD(3.5″)	6,500円	パックマン	XE-1b,XE-1PRO対応
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,800円	ゼビウス	XE-1b,XE-1PRO対応
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,500円	マッピー	XE-1b,XE-1PRO対応
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,800円	ドルアーガの塔	XE-1b,XE-1PRO対応
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,800円	デーモンクリスタル	XE-1b,XE-1PRO対応
X-1 ※すべてXE-1b,XE-1PRO対応	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ,F
	X-1	テープ	3,500円	ギャラクシアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	マッピーニューバージョン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ,F
	X-1	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	グロブダー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	ドルアーガの塔	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	U-Boat	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	バトルシティー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ,F

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
X-1	X-1	テープ	4,300円	ガンマー5	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	ハーニン　ラバー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,100円	スーパーモード ボスコニアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,100円	ホピンズ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,100円	ナイザー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,100円	ソフィア	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,100円	迷宮への扉	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,300円	ダーク・ストーム	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
X-1D ※すべて XE-1b, XE-1PRO 対応	X-1D	FD(3″)	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3″)	5,900円	ゼビウス	
X-1 ターボ ※すべて XE-1b, XE-1PRO 対応	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	パックマン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ディグダグ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	マッピーニューバージョン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ギャラクシアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ゼノン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ドルアーガの塔	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ハンバーガー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	デーモンクリスタル	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ギャラガ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	グロブダー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	バトルシティー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	バーニン' ラバー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	スーパーモード ボスコニアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	ポピンズ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	ナイザー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	ソフィア	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	迷宮への扉	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	ドラゴンバスター	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	ダーク・ストーム	X1F/Gモデル20/30
X68000	X68000	FD(5″)	6,800円	ゼビウス	XE-1b, XE-1PRO対応
	X68000	FD(5″)	6,800円	スペースハリアー	XE-1b, XE-1PRO対応
MSX	MSX /2	ROM	4,500円	パックマン	XE-1b, XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	マッピー	XE-1b, XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	ギャラクシアン	XE-1b, XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	ディグダグ	XE-1b, XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	ギャラガ	XE-1b, XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	タンクバタリアン	XE-1b, XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	ボスコニアン	XE-1b, XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	ハンバーガー	XE-1b, XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,800円	デーモンクリスタル	XE-1b, XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	ドルアーガの塔	XE-1b, XE-1PRO対応
	MSX /2	メガROM	5,300円	ナイザースペシャル	XE-1b, XE-1PRO対応
	MSX /2	メガROM	5,300円	迷宮への扉	XE-1b, XE-1PRO対応
	MSX /2	メガROM	5,300円	ソフィア	XE-1b, XE-1PRO対応
ジョイスティック	MSX, MSX2, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, X1, X68000（アタリ仕様ジョイスティック・ポート機）		9,500円	XE-1PRO	
ニ　デ　コ	PC-8801	テープ	4,500円	ちゃっくんぽっぷ	
	PC-8801	テープ	4,500円	エレベーターアクション	
	PC-8801	テープ	4,500円	ビクトリアスナイン	PC-8801E/F
	X1	FD(5″)	6,800円	影の伝説	
	MZ-2200	FD(3.5″)	7,500円	ちゃっくんぽっぷ	
T&Eソフト	MZ-2000	FD(5″)	6,800円	ハイドライドII	
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,800円	レイドック	
	MSX	ROM	6,400円	ハイドライド	
	PC-8801mkIISR	FD(5″)	7,800円	ディーヴァ	
	MSX	FD(3.5″)	7,800円	〃	
	X1	FD(5″)	7,800円	〃	
	FM-77AV	FD(3.5″)	6,800円	レイドック	
	FM-77AV	FD(3.5″)	7,800円	〃	

DEMPA／ペンタンキャラクターグッズ全国取扱店

〔北海道〕●(株)藤丸(滝川市)☎0125-22-2403●YESそうご電器5F(札幌市)☎011-214-2850〔青森県〕●電巧堂チェーン八戸本店(八戸市)☎0178-44-4111〔岩手県〕●電巧堂チェーン盛岡本店(盛岡市)☎0196-54-2772〔秋田県〕●緑屋そうご電器秋田店(秋田市)☎0188-32-1951●Cherry's(北秋田郡)☎0186-63-0495〔宮城県〕●庄子デンキコンピュータ中央(仙台市)☎0222-24-5591●電巧堂チェーンDAC東口店(仙台市)☎0222-91-4744〔福島県〕●オリエンタルパソコンショップ(福島市)☎0245-21-2101●粉又・コンピュータ駅前店(福島市)☎0245-21-2011●大竹商会(会津若松市)☎0242-26-2244●郡山西武(郡山市)☎0249-34-6161〔新潟県〕●(株)三和商会(新発田市)☎0254-22-3079●(株)三和商会新潟営業所(新潟市)☎0252-83-5155〔茨城県〕●KONAN販売(水戸市)☎0292-43-8188〔栃木県〕●好文堂書店(真岡市)☎02858-2-2061●小林電気(足利市)☎0284-21-0131〔山梨県〕●システムインナカゴミ甲府(甲府市)☎0552-28-3333〔群馬県〕●パソコンランド21太田店(太田市)☎0276-45-0721●パソコンランド21前橋店(前橋市)☎0272-21-2721●パソコンランド21高崎店(高崎市)☎0273-26-5221●TECHNO(高崎市)☎0273-22-1300●ファミコンショップZERO(高崎市)☎0273-27-7282●(株)松野屋書店(藤岡市)☎0274-22-0344〔埼玉県〕●セルレーヴ(新座市)☎0484-78-7808〔東京都〕●池袋西武マイコンショップ(豊島区)☎03-981-0111●ヤマギワテクニカ店(千代田区)☎03-253-0121●ゲームインタマガワ(世田谷区)☎03-700-1830●ゲームイン大学院(世田谷区)☎03-323-5534●サンシャインゲームセンター(足立区)☎03-887-6060●東急ハンズ町田店(町田市)☎0427-28-2608●タケイ印房(小金井市)☎0423-85-3810〔神奈川県〕●プレイシャトー(横浜市)☎045-251-8340●ブックスフレンド(川崎市)☎044-911-6024〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド(静岡市)☎0542-55-8819●ゲームコーナーアップル駅南店(静岡県)☎0542-61-9109●ゲームゴーナーアップル流通店(静岡県)☎0542-81-7789●ゲームコーナーアップル清水店(清水市)☎0543-51-1479●メルバII.(浜松市)☎0534-64-8412●すみや沼津バイパス店(浜松市)☎0559-22-6500●システムイン吉野(藤枝市)☎0546-36-0630〔長野県〕●シマコーシステム(松本市)☎0263-26-0071●パソコンシティ2000(伊奈市)☎0265-73-6226●リッチランド(佐久市)☎0267-62-7522〔富山県〕●三共とやま本店(富山市)☎0764-42-2131●三共とよた店(富山市)☎0764-37-7733〔石川県〕●三共てらじ店(金沢市)☎0762-47-2524●ユニー加賀店バルザ(加賀市)☎07617-3-1141〔福井県〕●マイコンピット(福井市)☎0776-36-8536●マルツでんきらんど二の宮店(福井市)☎0776-27-3702●ぷらも(松任市)☎0762-76-6995●コマツパソコンセンター(小松市)☎0761-22-4672〔愛知県〕●パソコンショップΣ(名古屋市)☎052-251-8334●テクノ1F(名古屋市)☎052-581-1241●ユニー新城店1F(新城市)☎05362-3-3111〔岐阜県〕●小川無線(大垣市)☎0584-78-6387〔三重県〕●システムハウス・ラム(鈴鹿市)☎0593-82-0857〔大阪府〕●ニノミヤムセン駅前第4ビル店(大阪市)☎06-341-2031●ニノミヤムセンパソコンランドなんば(大阪市)☎06-643-3217●マイコンショップCSK(大阪市)☎06-345-2851●ニノミヤムセン本店(大阪市)☎06-643-2038●ニノミヤムセンぱそこん亭FMランド(大阪市)☎06-643-2039●ニノミヤムセンエレランド(大阪市)☎06-632-2038●ニノミヤムセン藤井寺店(藤井寺市)☎0729-39-9206●ワルツ堂ロンモール布施店(東大阪市)☎06-783-6545●(有)天勝コンピューター(東大阪市)☎06-746-1552〔奈良県〕●ニノミヤムセンパソコンランド奈良店(奈良市)☎0742-26-2003〔京都府〕●ニノミヤムセン京都店(京都市)☎075-361-9166〔兵庫県〕●ニノミヤムセン姫路店(姫路市)☎0792-88-2363●ニノミヤムセン今宿店(姫路市)☎0792-94-5363●せいでん明石本店(明石市)☎078-917-5555〔和歌山県〕●ニノミヤムセン和歌山店(和歌山市)☎0734-32-5121〔広島県〕●松本無線パーツ(広島市)☎082-243-4451●ファミコンランドドンキー(広島市)☎082-248-0625●オフィスA1(呉市)☎0823-25-8086〔島根県〕●石見電業社(益田市)☎08562-2-0396〔山口県〕●ヨツキテレホン(新南陽市)☎0834-62-4111内76〔香川県〕●野田屋電機(高松市)☎0878-51-4545〔徳島県〕●都電機商会(徳島市)☎0886-22-2134〔愛媛県〕●マイコンハウス(松山市)☎0899-47-0765〔高知県〕●マイコンショップボーイズ(中村市)☎08803-4-2184〔福岡県〕●(株)デオニー(北九州市)☎093-551-6339●MYパソコンショップ王条(太宰府市)☎092-923-3434〔佐賀県〕●ZERO1(唐津市)☎09557-2-5883〔長崎県〕●石丸文行堂(長崎市)☎0958-28-0140〔大分県〕●(株)トキハマイコンコーナー(大分市)☎0975-38-1111〔鹿児島県〕●ベスト電器パソコン館(鹿児島市)☎0992-23-2081●スーパーエキスプレスdo-ing木場茶屋(川内市)☎0996-20-5335

電波新聞社出版物常備書店一覧

マイコンＢＡＳＩＣマガジン別冊シリーズ，スーパーＳＯＦＴマガジン・シリーズ，スーパーＳＯＦＴＢＯＯＫＳシリーズなどをあつかっている主力書店をご紹介します。もし，書店に在庫がない場合も，取りよせてもらえます。

《北海道》

書店	所在地
本の店岩本	札幌市
本の店岩本　ヒラギ支店	札幌市
西友　清田店	札幌市
紀伊國屋書店　札幌店	札幌市中央区
旭屋書店　札幌店	札幌市中央区
パルコＢ．Ｃ富貴堂書店	札幌市中央区
富貴堂	札幌市中央区
紀伊國屋書店　琴似店	札幌市西区
ふるかわ	岩見沢市
森文化堂	函館市
ブックセンター魁文舎	函館市
Ｂｏｏｋｓ　ｉｎｎ森文化堂	函館市
右文字書店　イトーヨーカドー店	函館市
北文館　本店	函館市
北文館　中道店	函館市
イトーヨーカドー函館店	函館市
紀伊國屋書店　小樽店	小樽市
三省堂書店　旭川店	旭川市
旭川富貴堂本店	旭川市
平和　本店	旭川市
北上書店　国誉店	釧路郡釧路町
信正堂書店　藤丸店	帯広市
ザ　本屋さん	帯広市
北見工業大生協	北見市
松森書店	稚内市
西友　滝川店	滝川市
ブックアベニューイリエ	登別市
杉野書店	ヤクモ
中尾書店	標津郡中標津

《青森県》

書店	所在地
成田本店	青森市
岡田書店	青森市
ブックスエビナ	青森市
フォルテ・今泉書店	弘前市
ブックイン城東	弘前市
伊吉書院	八戸市
金入書店　番町店	八戸市
鶴常書店	五所川原市
㈲好文堂書店	三沢市

《岩手県》

書店	所在地
東山堂ブックセンター	盛岡市
玉山　東山堂書店	盛岡市
木村書店	北上市
㈱小野寺書店	一関市

《宮城県》

書店	所在地
竜文堂	仙台市
アイエ書店	仙台市
本のアイエ駅前店	仙台市
金港堂ブックセンター	仙台市
高山書店	仙台市
丸善　仙台支店	仙台市
東北大学生協　工学部　書籍部	仙台市
ブックスなにわ	仙台市
ヤマト屋書店	石巻市
ヤマト屋書店　中里店	石巻市
菅原大正堂　駅前店	塩釜市
高山書店　塩釜店	塩釜市
宝文堂　エスポート店	塩釜市
ブックガーデン　古川店	古川市
㈱佐々栄文盛堂	古川市
㈱文信堂書店	気仙沼市
㈱髙甚本店	白石市
ジャスコ　泉店	泉市
光文堂	登米郡迫町

《秋田県》

書店	所在地
加賀谷書店（本金西武店）	秋田市
キャッスルブックセンター	秋田市
又久書店	大館市
ＢＯＯＫＳピーターパン	本荘市
文林堂書店	由利郡仁賀保町

《山形県》

書店	所在地
八文字屋	山形市
蔵王書店	山形市
㈲鶴岡書店	鶴岡市
山形大学生協	米沢市
青山堂　中央店	酒田市
ジャスコ　酒田店	酒田市
八文字屋　大沼店	酒田市
八伸書房　ヤマザワ店	寒河江市

《福島県》

書店	所在地
西沢書店　福島支店	福島市
岩瀬書店	福島市
岩瀬書店外商センター　御山店	福島市
㈲新栄書店	会津若松市
郡山書店	郡山市
郡山西武ブックセンター	郡山市
ヤマニ書房　本店	いわき市
新栄堂書店　平駅ビル店	いわき市
鹿島ブックセンター	いわき市
金子書店	白河市
渡部書店	南会津郡田島町
山六書店	南会津郡只見町

《茨城県》

書店	所在地
川又書店　駅前店	水戸市
林書店	水戸市
鶴屋ブックセンター　ダイエー店	水戸市
川又書店　エクセル店	水戸市
ブックセンターパピエ	水戸市
ブックスポット丸善	水戸市
㈱一誠堂書店	日立市
田所書店	日立市
北書房	日立市
共栄堂	土浦市
鶴屋ブックセンター　サンパル店	土浦市
㈱かもしや本店	古河市
武石書店	勝田市
ブックスランドカスミ　勝田店	勝田市
ブックランドカスミ　牛久店	牛久市
㈱大野書店	那珂郡東海村
ブックスポット高和	那珂郡那珂町
太郎書店	鹿島郡鹿島町
鹿島書店	鹿島郡鹿島町
マルエス　神栖店	鹿島郡神栖町
㈱なみき	鹿島郡神栖町
筑波ブックセンター	稲敷郡阿見町
第三学院	新治郡
リブロ筑波店	新治郡桜村
図書館情報大　丸善	筑波郡桜村
ブックスランドカスミ　学園店	筑波郡谷田部町
河原崎書店	北相馬郡藤代町

《栃木県》

書店	所在地
落合書店　オリオン支店	宇都宮市
落合書店　東武ブックセンター	宇都宮市
新星堂	宇都宮市
アムス・ブックセンター	宇都宮市
ブックランド雀宮	宇都宮市
ブックランドダックス	宇都宮市
アルタ１２３	宇都宮市
ブックスコスモ	宇都宮市
岡崎書店	足利市
パーム書房	足利市
足利工大	足利市
大塚書店	栃木市
ブックスエスパル	栃木市
チュウリップ　薗部店	栃木市
進駸堂　駅ビル店	小山市
黒田書店　小山店	小山市
㈱和光堂　小山店	小山市
ブックスリード	小山市
ダイセイコー　小山店	小山市
㈲雄文堂書店	塩谷郡高根沢町

《群馬県》

書店	所在地
煥乎堂	前橋市
前橋西武ブックセンター	前橋市
サカモト書店	前橋市
ブックスタイヨー	前橋市
群大生協　荒牧店	前橋市
学陽書房	高崎市
ミスズヤ書店	桐生市
(合)白木屋書店	桐生市
㈲さとう書店	桐生市
群大生協　桐生店	桐生市
新井書店	伊勢崎市
書店文左衛門	伊勢崎市
ナカムラヤ	太田市
共栄ブックセンター	太田市
聞声堂書店	館林市
藤岡戸田書店	藤岡市
ヨコヤマ	富岡市
㈲大泉書店	邑楽郡大泉町
ブックス丘	邑楽郡邑楽町

《埼玉県》

書店	所在地
㈱紀伊國屋書店　川越丸広店	川越市
黒田書店　川越店	川越市
吉田謙受堂	川越市
マインブックセンター	川越市
㈱花鳥書房	熊谷市
チサンブックセンター熊谷	熊谷市
㈱岩渕書店	川口市
五光書店	川口市
㈱須原屋	浦和市
須原屋　コルソ店	浦和市
志誠堂　南浦和店	浦和市
ひかり書房	浦和市
富士見書房	浦和市
㈱押田謙文堂	大宮市
五番館	大宮市
新栄堂　大宮店	大宮市
西友　東大宮	大宮市
島崎文教堂　所沢店	所沢市
いけだ書店　所沢店	所沢市
パーク書房	所沢市
白樺書房	所沢市
パルコ　新所沢店	所沢市
丸善アシーネ　所沢	所沢市
田中一誠堂	飯能市
ブックテラス　マルトミ	岩槻市
須原屋	春日部市
文教堂　狭山店	狭山市
奥沢書店	鴻巣市
須原屋	蕨市
㈱志誠堂	蕨市
田中一誠堂　入間店	入間市
ふじさわ書房	入間市
そやま書林	入間市
島崎文教堂　入間店	入間市
㈱アサミ	入間市
西友　朝霞店	朝霞市
新星堂　志木店	志木市
㈲タナブックス	新座市
金子本店	八潮市
田中一誠堂　日高店	入間郡日高町
昭文堂書店	入間郡鶴ケ島町
吉田書店	大里郡花園町

《千葉県》

書店	所在地
キディランド　千葉店	千葉市
中島書店	千葉市
多田屋　稲毛駅前店	千葉市
朝日堂書店	千葉市
千葉大生協	千葉市
千葉工大	千葉市
トミーの本	千葉市
改造社	千葉市
ブックセンターフィールド	千葉市
青春書店	市川市
ブックセンター　弘文館	市川市
西武百貨店ブックセンター	船橋市
紀伊國屋書店　船橋店	船橋市
三省堂書店　西船橋店	船橋市
旭屋書店　船橋店	船橋市
㈲ときわ書房	船橋市
東邦大生協	船橋市
ブックセンター木更津	木更津市
松田屋　木更津店	木更津市
辰正堂	松戸市
堀江良文堂	松戸市
多田屋　サンピア店	東金市
芳林堂書店　津田沼店	習志野市
峰文堂　イトーヨーカ堂店	習志野市
ブックス津田沼	習志野市
昭和堂	習志野市
新星堂　柏店	柏市
浅野書店	柏市
㈲研文社書店　五井支店	市原市
ブンキョードー八千代台店	八千代市
石川春光堂	我孫子市

《東京都》

書店	所在地
プレスセンター丸善店	千代田区
三省堂書店	千代田区
書泉グランデ	千代田区
丸善　御茶の水店	千代田区
旭屋書店　水道橋店	千代田区
東京堂書店	千代田区
嚴翠堂書店	千代田区
二六堂　秋葉原店	千代田区
前田書林	千代田区
明正堂　秋葉原店	千代田区
二六堂書店　岩本町店	千代田区
嚴翠堂書店	千代田区
電気大生協	千代田区
図書出版販売　改造社書店	中央区
八重洲ブックセンター	中央区
東京旭屋書店	中央区
丸善本店	中央区
雄峰堂書店　新橋店（ＮＳ店）	港区
芝工大生協	港区
芳林堂書店　高田馬場店	新宿区
新星堂　ＮＳビル店	新宿区
マルショウブックス	新宿区
福家書店　野村ビル	新宿区
東京理科大学生協	新宿区
中大理工学部	文京区
明正堂　上野中通店	台東区
リブロ　浅草店	台東区
リブロ　錦糸町店	墨田区
新栄堂　駅ビル店	江東区
明屋書店　五反田店	品川区
ソーブン堂書店	品川区
大平堂書店	品川区
西友　大森店	品川区
明屋　東五反田店	品川区
恭文堂書店	目黒区
三省堂　自由ガ丘店	目黒区
竜文堂書店	大田区
栄松堂書店　蒲田店	大田区
ヤマト書房　サンカマタ店	大田区
ＫＡＤＯＹＡ　ＡＣＴ４	大田区
文芸書林	世田谷区
㈱紀伊國屋書店　玉川高島屋店	世田谷区
甲文堂書店	世田谷区
旭屋書店　渋谷店	渋谷区
紀伊國屋書店　渋谷店	渋谷区
三省堂渋谷店	渋谷区
大盛堂書店	渋谷区
渋谷書店	渋谷区
明屋書店	中野区
ブックセンター・荻窪	杉並区
広和書店	杉並区
荻窪八重洲ブックセンター	杉並区
三省堂　パルコ店	豊島区
旭屋書店　池袋店	豊島区
芳林堂書店	豊島区
西武ブックセンター	豊島区
新栄堂　アルパ店	豊島区
立教学院事業部	豊島区
武蔵Ｂ．Ｃ　要町店	豊島区
㈱集文堂	荒川区
近代書店	足立区
㈲足立石川書店	足立区
好文堂	足立区
くまざわ本店	八王子市
三成堂書店	八王子市
鉄生堂書店	八王子市
㈱明隣堂	八王子市
ヤマト書店	福生市
オリオン書房　ウィル店	立川市
ブックセンターリブレ　立川若葉町	立川市
紀伊國屋書店　吉祥寺店	武蔵野市
パルコブックセンター・吉祥寺	武蔵野市
修文堂	武蔵野市
ブックス　タマ	青梅市
武蔵屋書店	青梅市
西友河辺店	青梅市
真光書店	調布市
電通大生協	調布市
真光書店（南口店）	調布市
久美堂	町田市
久美堂　小田急店	町田市
文教堂　成瀬店	町田市
久美堂　ハンズ店	町田市
島崎文教堂　小金井店	小金井市
万渓堂書店	小平市
三省堂　日野店	日野市
三成堂書店　国分寺店	国分寺市
東西書店	国立市
増田書店	国立市
正育堂	保谷市
野口屋書店	保谷市
福生西友	福生市
くまざわ書店　永山店	多摩市
くまざわ書店　桜ケ丘店	多摩市
くまざわ書店　丘の上プラザ	多摩市
住吉書房稲城長沼店	稲城市
みずほ書店	瑞穂町
武蔵ブックセンター	瑞穂町
ブンカドー	羽村町
ヨムヨム羽村店	羽村町

《神奈川県》

書店	所在地
西友　二俣川ブックセンター	横浜市旭区
そごうブックセンター	横浜市西区
慶大日吉生協	横浜市港北区
ルミネ有隣堂東口店	横浜市西区
有隣堂　西口店	横浜市西区
㈱栄松堂書店　相鉄ジョイナス店	横浜市西区
有隣堂　トーヨー地下街店	横浜市西区
有隣堂　伊勢佐木店	横浜市中区
リーブル書房	横浜市金沢区
住吉書房　大倉白根店	横浜市港北区
㈲山村書店　本店	横浜市港北区
有隣堂　戸塚店	横浜市戸塚区
㈲川野書店	横浜市戸塚区
美津乃	横浜市戸塚区
㈾人生堂書店	横浜市港南区
鎌倉書房	横浜市旭区
㈲ウエシゲ　書籍部	横浜市緑区
㈲島崎文教堂　市ケ尾店	横浜市緑区
東弘書房	横浜市緑区
島崎文教堂　（市ケ尾店）	横浜市緑区
大塚　百合ケ丘駅ビル店	川崎市麻生区
中原ブックランド柿生店	川崎市麻生区
そごうブックセンター　登戸店	川崎市多摩区
川崎フジ書店	川崎市
文学堂本店	川崎市川崎区
中原ブックランド	川崎市中原区
㈱ルビコン書房	川崎市中原区
そごうブックセンター　小杉店	川崎市中原区
住吉書房　鷺沼店	川崎市高津区
島崎文教堂	川崎市高津区
島崎文教堂　上作店	川崎市高津区
ブックセンター文教堂	川崎市高津区
島崎文教堂　宮前平店	川崎市高津区
ブックスリード	川崎市多摩区
住吉書房　東急店	川崎市宮前区
平坂書房　ＷＡＬＫ店	横須賀市
サクラ書店　紅谷町店	平塚市
島崎文教堂　四之宮店	平塚市
鎌倉書店	鎌倉市
大船書房	鎌倉市
文教堂　鎌倉店	鎌倉市
有隣堂　藤沢店	藤沢市
静雲堂書店	藤沢市
静雲堂　ヨーカ堂店	藤沢市
文教堂　六会店	藤沢市
リブロ藤沢店	藤沢市
八小堂書店	小田原市
伊勢治書店	小田原市
川上書店	茅ヶ崎市
㈲鶴ケ台長谷川書店	茅ヶ崎市
川上書店　ルミネ店	茅ヶ崎市
文教堂　相模大野店	相模原市
ブックス・ヤマト　サガミハラ	相模原市
カクダイ書店	相模原市
文教堂（星ケ丘店）	相模原市
タイラ書店	秦野市
有隣堂　厚木店	厚木市
内田屋書房　駅前店	厚木市
石村集文堂　駅ビル店	厚木市
ブックス・オオトリ	大和市
伊勢原書店	伊勢原市
アマダ書店	伊勢原市
島崎文教堂　城山店	津久井郡城山町
文教堂　平塚店	大磯町

《新潟県》

書店	所在地
紀伊國屋書店　新潟店	新潟市
北光社	新潟市
萬松堂書店	新潟市
新大生協	新潟市
文信堂	新潟市
覚張書店　大手通店	長岡市
㈱ブックセンター長岡	長岡市
ブックセンターオオシマ	長岡市
野島ジャスコ店	新潟市
㈱渡甚　なるす店	柏崎市
高琳堂書店	柏崎市
押野見書店	見附市
藤波書店	栃尾市
文栄堂	新井市
ブックスタケウチ	白根市
上越図書販売	上越市
まるはん書店	北蒲原郡松原町
鈴屋書店	中蒲原郡松村町

《富山県》

書店	所在地
宮田書店	富山市
清明堂	富山市
㈱中田図書販売（ブックスなかだ）	富山市
ブックスなかだ　豊田店	富山市
清明堂　城南店	富山市
山口書店	富山市
中田図書　中央通り店	富山市八尾町
ブックスなかだ　ヤマムロ店	富山市
友信堂	富山市
寺町ブックセンター	富山市
文苑堂　横田店	高岡市
ブックスなかだ　魚津店	魚津市
ブックスなかだ　氷見店	氷見市
上野書店	砺波市
ＢＯＯＫＳ　ヤマゲン	下新川郡入善町
マツザキ書店	婦負郡入尾町
橋本書店	西礪波郡福光町

《石川県》

書店	所在地
うつのみや　片町店	金沢市
金沢大学生協	金沢市
丸善　金沢支店	金沢市
森井書店	金沢市
王様の本　入江店	金沢市
北国書林　香林坊	金沢市
エバラブックセンター	金沢市
現代書房	金沢市
うつのみや　小松ルート８店	小松市
王様の本　松任店	松任市
王様の本	石川郡野々市町
ブックストアベバ	石川郡野々市町

《福井県》

書店	所在地
勝木書店	福井市
勝木書店　ベル店	福井市
品川ピア店	福井市
㈱ひまわり書店	福井市
勝木書店　二宮店	福井市
勝木書店　敦賀店	敦賀市
平和書店　武生店	武生市

尚文堂書店　小浜市
勝木書店　鯖江店　鯖江市

《山梨県》

柳正堂書店　甲府市
甲府書房　甲府市
西武ブックセンター　甲府店　甲府市
天真堂書店　山梨市
第一堂書店　北都留郡上野原町

《長野県》

平安堂　長野店　長野市
西沢書店　長野市
BOOK　BOX　長野市
鶴林堂書店　松本市
遠兵　松本市
井上百貨店　高美店　書籍部　松本市
ジャスコ東松本店　松本市
チュウシン堂　松本市
信州大学生協　長野市
西沢書店　上田市
上田西武　上田市
Book　Box塚田店　上田市
鶴林堂　三井店　岡谷市
笠原書店　岡谷市
ブックプラザ博信堂　諏訪市
平安堂　須坂店　須坂市
花谷書店　小諸市
西沢書店　東部店　伊那市
鶴林堂　茅野塚原店　茅野市
㈱神田堂　塩尻市
カクナカ書店　塩尻市
湖林書房　諏訪郡下諏訪町
平安堂　諏訪店　諏訪郡下諏訪町
ほたる書房　上伊那郡辰野町
中村書店　埴科郡戸倉町
高橋書店　小県郡東部町

《岐阜県》

自由書房　岐阜市
栄文堂　岐阜市
岐阜大学生協　岐阜市
東文堂　大垣店　大垣市
大洞堂岐阜大バイパス店　大垣市
大洞堂ブックス258　大垣市
東文堂　駅前店　大垣市
三洋堂　多治見店　多治見市
三洋堂　関店　関市
三洋堂　美濃加茂店　美濃加茂市
ルート21　大洞堂　各務原市
三洋堂　可児店　可児市
自由書房ブックセンター　羽島郡岐南町
大洞堂　垂井店　不破郡垂井町
水穂書店　本巣郡穂積町
岐阜書房　本巣郡穂積

《静岡県》

吉見書店　静岡市
静岡谷島屋　静岡市
江崎書店　静岡市
江崎書店　パルシェ店　静岡市
㈲うぐいすや　静岡市
谷島屋　流通通り店　静岡市
ノア書房　静岡市
谷島屋　浜松市
文泉堂書店　浜松市
ブックセンターサーラ　浜松市
丸善書店　浜松市
明開堂書店　浜松市
谷島屋　名店ビル店　浜松市
杉本書店　浜松市
谷島屋　中沢店　浜松市
谷島屋　イニチボウル店　浜松市
稲勝書店（篠原店）　浜松市
㈱吉野屋　沼津市
マルサン書店　宝塚店　沼津市
フジ書店　三島市
文華堂　富士市
江崎書店　磐田店　磐田市
焼津谷島屋　焼津市
焼津谷島屋　（登呂田店）　焼津市
レンジャック　オガタ書店　掛川市
ブックハウス浜北　浜北市
長屋書店　田方郡大仁町

《愛知県》

ちくさ正文館　名古屋市千種区
池下三洋堂　名古屋市千種区
名古屋大学生協　名古屋市千種区
栄進堂　星ケ丘店　名古屋市千種区
千種栄進堂　名古屋市千種区
正文館書店　名古屋市東区
㈱栄進堂書店　名古屋市北区
大阪屋書店　名古屋市北区
日進堂書店　名西店　名古屋市西区
鎌倉文庫本店　名古屋市中村区
三省堂書店　名古屋店　名古屋市中村区
星野書店　近鉄ビル店　名古屋市中村区
㈱近鉄星野書店　名古屋市中村区
日進堂書店　上前津店　名古屋市中区
丸善ブックメイツセントラルパーク　名古屋市中区
名工大生協　名古屋市昭和区
杁中三洋堂　本店　名古屋市昭和区
日進堂書店　名古屋市瑞穂区
日進堂書店　桜山南店　名古屋市瑞穂区
丸善　旭大学　名古屋市瑞穂区
泰文堂　名古屋市熱田区
泰文堂　日比野店　名古屋市熱田区
小幡三洋堂　名古屋市守山区
三洋堂書店　鳴海店　名古屋市緑区
白樺書房　西店　名古屋市名東区
精文館書店　豊橋市
正文館書店　シビコ店　岡崎市
アオイ書店　ハシラ店　岡崎市
カルコスBOOKS　一宮市
文泉堂書店　一宮市
浅井書店　一宮市
一真堂　駅西店　一宮市
中島書店　一宮市
瀬戸ブックセンター　瀬戸市
春広堂　末広店　瀬戸市
三洋　ヒシノ書店　瀬戸市
三洋堂書店　勝川店　春日井市
中部大学売店　春日井市
世賜堂　豊川市
ニシキヤ書店　豊川市
本の精文堂　豊川市
へきなん書房　碧南市
三洋堂書店　刈谷店　刈谷市
㈱明文堂書店　刈谷市
鈴彦書店　豊田市
原田屋　豊田市
三洋堂　若林店　豊田市
精文館　生協店　豊田市
ブックスアスナロ　安城市
一清堂書店　西尾市
黒部書店　西尾市
海雲堂書店　蒲郡市
十一屋　犬山店　犬山市
三洋堂　小牧店　小牧市
マルセイ駅前店　稲沢市
ブックショップ2101　稲沢市
桂書房　海部郡

《三重県》

文化センター白揚　四日市市
シェトワ白揚　四日市市
新光堂　松本店　四日市市
古川書店　伊勢市
古川書店　御薗店　伊勢市
別所書店　船江店　松阪市
別所書店　名張店　名張店
古川書店　渡会橋店　度会郡小俣町

《滋賀県》

西武百貨店　大津市
リブロ西武ブックセンター大津　大津市
太田書店　彦根市
Aコープ河瀬書店　彦根市
竹内書店　長浜市
文栄堂　八日市市
平和堂書店　草津店　草津市
平和書店　守山店　守山市
守山文庫　守山市
ブックプラザ三宝堂　甲賀郡甲西町
ブンペイ堂　蒲生郡

《京都》

立命館大学生協書籍部　京都市北区
アオキ書店　京都市上京区
同志社大生協書籍部　京都市上京区
工繊大学生協　京都市左京区
㈱オーム社書店関西　京都市中京区
京都駸々堂　ポルタ店　京都市下京区
京都書院　高島屋書籍売店　京都市下京区
恵文社　西大路店　京都市南区
みつや書店　京都市伏見区
ブックセラーモム　京都市山科区
桐村好文堂　福知山市
ブックスアスカ　舞鶴市
ムクボ文明堂　宮津市
文明堂　舞鶴市
エンゼル書房　亀岡市
ビブロス亀岡　亀岡市
リーブル京都　長岡京店　長岡京市

《大阪府》

紀伊國屋書店　梅田店　大阪市北区
旭屋書店　本店　大阪市北区
オーム社書店関西　大阪店　大阪市北区
西日本書店　大阪市北区
駸々堂書店　京橋店　大阪市都島区
ブックス京橋　大阪市都島区
弘文堂書店　大阪市天王寺区
ナンバブックセンター　大阪市南区
旭屋書店　なんば店　大阪市南区
松原書店　サヤマ　大阪市南区
福家書店　心斉橋店　大阪市南区
大阪工大生協　大阪市旭区
旭屋書店　あべの店　大阪市阿倍野区
ユーゴー書房　大阪市阿倍野区
河野書店　大阪市淀川区
大阪府立大学生協　堺市
大阪大生協　豊中　豊中市
アシーネ池田店　池田市
イケダブックス本店　池田市
イケダブックス支店　池田市
関西大生協　吹田市
ブックストア勝田　高槻市
神戸ブックス西武　高槻店　高槻市
旭屋書店　京阪守口店　守口市
旭屋書店　枚方店　枚方市
豊臣書店　茨木市
西武　八尾店　㈱リブロ　八尾市
ロワード・リーブル　富田林市
ブックスモトランド　寝屋川市
電気通信大生協　寝屋川市
近畿大学生協　東大阪市

《兵庫県》

㈲香山書店　相生市
ユーカリ南天荘　神戸市灘区
日東館書林　神戸市中央区
海文堂書店　神戸市中央区
丸善　神戸支店　神戸市中央区
ジュンク堂書店　サンパル店　神戸市中央区
流泉書房　神戸市中央区
三上尚文堂　姫路市
新興書店　姫路市
誠心堂　駅前支店　姫路市
姫路　明屋書店　姫路市
ぶっくあおやま　姫路市
おきな書房　尼崎市
文栄堂書店　明石市
豊臣書店　西宮市
BOOKS　成錦堂　洲本市
大利昭文堂　芦屋市
明屋書店　加古川店　加古川市
ミナ書房三木店　三木市

《和歌山県》

ブックアベニュー紀州屋　和歌山市
ブックスVAN　海南市
ブックス上野　田辺市
あおい書店　田辺市
本とレコード　アーク2　田辺市

《鳥取県》

富士書店　鳥取市
富士書店　鳥取市
今井書店　本通店　米子市
今井書店　皆生店　米子市

《島根県》

千鳥書房　松江市
㈱園山書店　松江市
今井書店　松江市
松江　今井書店　松江市
フタバ　乃木駅前店　松江市
だいこくや書店　浜田市
㈲カメタニ書店　出雲市
サンプラザマルシン書籍部　益田市

《岡山県》

紀伊國屋書店　岡山店　岡山市
黎明書院　岡山市
アシーネ　岡山店　岡山市
細謹社　平島店　岡山市
堀川書店　岡山市
優文堂　昭和町店　倉敷市
松島書房　倉敷市
笹沖書店　倉敷市
㈲エビスヤ書店　倉敷市
ブックセンター笹沖　倉敷市
ブック・スクェア啓文社　倉敷市
大橋書店　笹沖店　倉敷市
大橋書店　千鳥店　倉敷市
ザ・ブックス　倉敷市
久保書店　津山市
開進堂津山店　津山市
グリーンブックミヤワキ　玉野市
大豊堂　井原店　井原市

《広島県》

紀伊國屋　広島店　広島中央区
金正堂　広島中央区
みどり書店　三原市
啓文社　尾道市
マルコシ書店　尾道市
啓文社　ニチイ店　尾道市
あすなろ書店　福山市
ブックシティ啓文社　福山市
ブックセンター下山　三次市
アオイ啓文社　東広島市
広島大学工学部　東広島市
大豊堂書店　福山市

《山口県》

中野書店　下関市
青山堂　下関市
ブックス上野　下関市
㈲京屋書店　宇部市
文栄堂　山口市
福島書店　防府市
富永書店　岩国市
花田書店　新南陽市

《徳島県》

小山助学館　大学前店　徳島市
小山助学館　徳島市
㈲森住　丸善　徳島市
小山助学館　東口店　徳島市
小山助学館　バイパス店　徳島市
小山助学館　鳴門店　鳴門市
宮脇書店　鳴門店　鳴門市
堀部書店　三好郡池田町

《香川県》

宮脇書店　高松市
松岡書店　高松市
宮脇書店　今里店　高松市
宮脇書店　丸亀店　丸亀市
宮脇書店　坂出店　坂出市
宮脇書店　観音寺店　観音寺市
タケウチ　観音寺市
香川書店　香川町

《愛媛県》

㈱明屋書店　本店　松山市
明屋書店　大街道店　松山市
紀伊國屋書店　松山店　松山市
アカデミア　明屋書店　松山市
松山商大生協　松山市
明屋書店　石井店　松山市
愛媛大学生協　書籍部　松山市
明屋書店　平井店　松山市
明屋書店　新居浜店　新居浜市
みつば書店　松山市
マスヤ　今治市
明屋書店　宇和島店　宇和島市
文宝堂書店　八幡浜市
マスヤ書店　西条市
セイワ書店　東予市

《高知県》

金高堂書店　高知市

《福岡県》

九州工業大学生協　北九州市戸畑区
明屋小倉店　北九州市小倉南区
宗文堂　北九州市門司区
小倉宗文堂　北九州市小倉北区
ナガリ書店　北九州市小倉北区
井筒屋　北九州市小倉北区
旭屋書店　北九州市八幡西区
白石書店　北九州市八幡西区
金文堂アニマート原　福岡市早良区
金進堂　福岡市東区
金修堂　福岡市東区
金文堂　朝日ビル店　福岡市博多区
博多・寿屋　月隈店　福岡市博多区
リーブルテンジン　福岡市博多区
はくと書房空港通り店　福岡市博多区
福岡金文堂本店　福岡市中央区
紀伊國屋書店　福岡店　福岡市中央区
りーぶる天神　福岡市中央区
金文堂　大橋店　福岡市南区
金善堂書店　大牟田市
菊竹　金文堂　久留米市
エマックスたがみ　久留米市
㈱本のアニマート　久留米市
ブックス紀乃国屋　飯塚市
BOOKリード　飯塚市
バイパスイン　キリアケ　八女市
ブックス　あべにゅう　筑後市
明屋書店　春日店　春日市
パルイン金修堂　太宰府市
はくと書房　粕屋郡志免町

《佐賀県》

金華堂書店　佐賀市
油屋バイパス店　鳥栖市
隆泉堂　オオツボ店　伊万里市
田尻本店　小城郡小城町

《長崎県》

好文堂　長崎市
総合科学大学　書籍部　長崎市
くさの書店　住吉店　長崎市
メイコウドウタラミ店　長崎市
金明堂書店　佐世保市
博文堂書店　佐世保市
博文堂書店　京町店　佐世保市
ブックマート諫早　諫早市

《熊本県》

BOOKS　まるぶん　熊本市
長崎書店　熊本市
紀伊國屋熊本店　熊本市
2001チカミテン　熊本市
金輝堂　人吉市
サンロード明屋書店　人吉市

《大分県》

晃星堂書店　大分市
明屋　高城店　大分市
明屋　別府店　別府市
パルコブックセンター　大分店　大分市

《宮崎県》

寿屋　宮崎店　宮崎市
田中書店　宮崎市
BOOKS田中　宮崎市
中央田中書店　宮崎市
鶴岡神宮駅前店　宮崎市
田中書店　妻ケ丘本店　都城市
田中書店　ミノハラ店　都城市
ブックス丸善　延岡市
丸善書房　延岡市
明屋書店　日向店　日向市
栄光堂　ユニード店　日向市

《鹿児島県》

ブックスみすみ　2号店　鹿児島市
鹿児島大学生協　書籍部・中央店　鹿児島市
春苑堂ブックプラザ　鹿児島市
ブックス銀座　鹿児島市
金海堂　鹿児島市
金海堂　中洲店　鹿児島市
金海堂　谷山店　鹿児島市
ブックセンターエース　鹿児島市
ブックスみすみ専門店　鹿児島市
BOOKS　KEIO　鹿屋市
塩満書店　隼人店　姶良郡隼人町

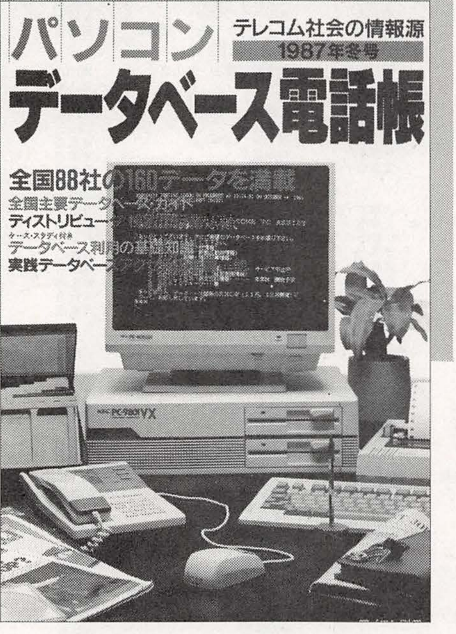
《沖縄県》

上州書店マキシー・ブックセンター　那覇市
安木屋　本社　那覇市
博文館書店　名護市

新刊のご案内

テレコム時代の情報源　データベースを使いこなせ

「パソコンデータベース電話帳」好評発売中



B5判/200ページ
定価1500円
送料250円

パソコンが普及し，電話回線がデータ通信にも解放されたおかげで，これまでその場に行かなければ利用することのできなかったデータベースがいつでも，どこでも，誰にでも使いこなすことができるようになりました。

とは言っても，どんな会社が，どのような内容のデータベース・サービスを行っているのか，という基本的な情報は，ほとんど知ることができませんでした。

この本は，全国88社から提供されている160にのぼるデータベースの内容を調査し，その利用方法や，利用の実例をまじえて紹介しています。

主な内容
全国主要データベース・ガイド
ディストリビュータ/検索代行業リスト
ケース・スタディ付き
データベース利用の基礎知識
実践データベースアクセスの手順…他

FMユーザーのみなさんお待たせしました!

「FM-7/77/AVプログラム大全集」発刊



B5判/272ページ
定価1500円
送料250円

皆さんからの要望の大きかった，ＦＭシリーズ対応のプログラム大全集が発刊されました。内容は，他機種用の大全集と同様に，誰にでも入力でき，知らず知らずのうちにプログラミングをマスターできる，ＢＡＳＩＣ言語を中心とした，プログラム満載の本です。

さらに，ＦＭシリーズの発展の歩み，すぐに役立つＦ－ＢＡＳＩＣ講座，大人気のミュージック講座なども載っている，ＦＭユーザー必携の書です。

実用プログラムとしては，「6809逆アセンブラ」，「SUPER PATERN EDITOR」などベテランの皆さんにも注目してもらいたい作品が掲載されています。書店でぜひお求めください。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

'88新春に新装オープン豊富な

■特別大感謝価格

●Cコンパイラ PRO-68K（CZ-211LS）入荷

パーソナルワークステーション

X68000

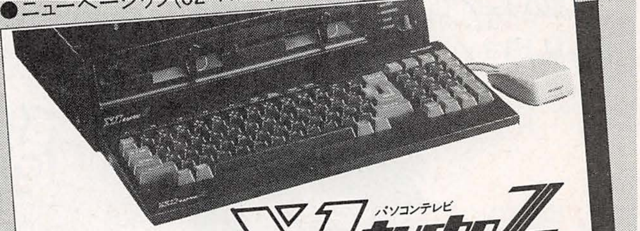
セットで大特価！

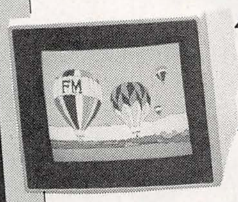
CZ-600CE＋CZ-600DE



- ●CZ-8EB1（I/Oボックス）· ¥88,000→¥ 72,100
- ●CZ-6BE1（1MBボード）·· ¥35,000→¥ 28,700
- ●CZ-6BE2（2MBボード）· ¥79,800→¥ 65,500
- ●CZ-6BE4（4MBボード）·· ¥138,000→¥113,500
- ●CZ-8BG1（GPIBボード）··· ¥59,800→¥ 49,000
- ●CZ-8BU1（I/Oボード）·· ¥39,800→¥ 32,600
- ●CZ-8NJ1（Xシリーズ JOYカード）·· ¥1,700→¥ 1,600
- ●CZ-8NM2（マウス）······ ¥6,800→¥ 5,500
- ●MZ-1P27（水平プリンタ）··¥268,000→¥214,000
- ●MZ-1P28（8桁プリンタ）··¥148,000→¥118,000
- ●MZ-1P29（132桁プリンタ）··¥168,000→¥134,000
- ●MZ-1X29（光学マウス）·· ¥13,800→¥ 11,000

●ニューベーシック（CZ-141SF）入荷





パソコンテレビ **X1 turbo Z**

正価¥218,000

＋14インチカラーディスプレイ（MB27331） 正価¥165,000

特価¥165,000

●コンパクトフロッピーディスク（2D）

X1シリーズ全機種使用可！

CZ-300F ¥79,800→**¥13,000**（ケーブル付）

◎8W301（DISK BASIC）、8B01（I/Fカード）、300F（3インチFD）

……………3点セットで¥101,600→**¥20,000**

……………MZ-2000/2200/80B/1500/700を300Fにつなぐ I/Fカード（MZ-2000/2200/80B/1500/700を300Fにつなぐ I/Fカード）**¥18,000**

◎3インチディスク（5枚）…………………¥2,400

◎3インチゲームソフト（7枚）……………¥3,500



CZ-822C パソコンテレビ **X1G**

＋カラーモニター＋ジョイスティック

＝¥157,000⇒

特価¥85,000

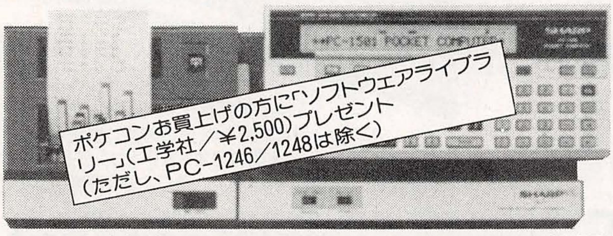
シャープ **MZ-2531**

¥199,800⇒下取り後の価格 **¥125,000**

〈下取り機種：MZ-2000/80B/80K/1500/2200、その他ご相談下さい。〉

タツ年はポケコンがはやりそう

〈シャープポケットコンピュータ〉〈**PC-1501システム**〉



ポケコンお買上げの方に「ソフトウェアライブラリー」（工学社／¥2,500）プレゼント（ただし、PC-1246／1248は除く）

- ●PC-1501（本体）…………………… ¥64,800→¥19,800
- ●CE-150（カラープリンタ）………… ¥49,800→¥10,000
- ●CE-152（カセットレコーダ）……… ¥19,800→¥ 9,800
- ●CE-127（マイクロデータレコーダ）…… ¥19,800→¥ 6,980
- ●CE-159（プログラムモジュール）…… ¥35,000→¥19,800
- ●CE-161（プログラムモジュール）…… ¥50,000→¥10,000
- ●CE-158（インターフェイス）……… ¥39,800→¥31,300
- ●CE-515L（接続ケーブル）………… ¥ 5,000→¥ 4,500

- ◉PC-1360……………………………… ¥29,800→¥24,800
- ◉PC-1360K…………………………… ¥36,800→¥33,800
- ◉PA-7000「電子手帳」……………… ¥19,800→¥17,800

〈シャープポータブルコンピュータ〉

- ●PC-1600K…………………………… ¥69,800→¥59,800
- ◉CE-1600P（カラープリンタ）……… ¥69,800→¥59,800

本体も超特価

新 製 品

X1twin



新製品入荷！
発売記念特価

¥99,800＋（特選14型カラーモニタ）→**¥99,000**

- ●シャープCZ-802C…………（3.5インチドライブ付）¥25,000
- ●シャープCZ-803C……………… ¥119,800⇨¥29,800
- ●シャープCZ-820C……………… ¥69,800⇨¥39,800
- ●シャープCZ-822C……………… ¥118,000⇨¥75,000
- ●シャープCZ-870C……………… ¥168,000⇨¥119,000
- ●シャープMZ-2200……………… ¥128,000⇨¥28,000
- ●シャープMZ-2521……………… ¥198,000⇨¥85,000
- ●シャープMZ-2861「MZ書院」……… ¥328,000⇨年末特価
- ●シャープMZ-5521……………… ¥388,000⇨¥60,000
- ●富士通FMAV20-2……………… ¥168,000⇨¥89,800
- ●NEC PC-6601……………………………… 特価¥18,000

※ポケコン総合カタログ並びに特価表を差し上げます。切手70円を同封の上、当社へお申し込み下さい。

在庫、全て新品!



今年も低価格でご奉仕!品揃えが豊富なディスプレイ&TV

●シャープCU-14A4 14型カラーディスプレイ (4050/デジ・アナRGB) ¥89,800→特価¥53,000	●シャープCU-14AD 14型カラーディスプレイ (2000、4050/アナRGB) ¥84,800→特価¥67,800	●シャープCU-14DI 14型カラーディスプレイ (2000、4050自動切換/RGB) ¥108,000→特価¥59,800	●シャープCU-14FA 14型カラー(FMAV2用) X1シリーズ使用可、ケーブル別 ¥49,800→特価¥29,800	●NEC PC-KD854 14型カラーディスプレイ (2000/アナRGB) ¥89,800→特価¥55,800
●シャープCU-14G 14型カラーディスプレイ (2000/RGB) ¥49,800→特価¥29,800	●シャープCU-15MI 15型カラーディスプレイ (2000,4050/デジ・アナRGB) ¥99,800→特価¥76,800	●シャープCZ-600D 15型カラーディスプレイテレビ (映像入力端子付) ¥129,800→特価¥89,000	●シャープCZ-820D 14型カラーディスプレイテレビ (2000/RGB) ¥79,800→特価¥44,800	●NEC PC-60M43 14型カラーディスプレイ ¥65,800→特価¥39,800
●シャープCZ-870D 15型カラーディスプレイテレビ (2000、4050自動切換/RGB) ¥108,800→特価¥79,000	●シャープCZ-880D 14型カラーディスプレイテレビ (2000,4050/デジ・アナRGB) ¥109,800→特価¥87,800	●シャープMD-9PI 9型モノクロディスプレイ (4050/コンポジット) ¥34,800→特価¥27,800	●シャープMD-12PI 12型グリーンディスプレイ (4050) ¥39,800→特価¥28,000	●NEC PC-TV352 15型カラーディスプレイテレビ (マルチシンク) ¥115,000→特価¥79,800
●シャープMD-12P2 12型モノクロディスプレイ (4050) ¥39,800→特価¥28,000	●シャープMZ-1D10 12型モノクロディスプレイ ¥41,800→特価¥27,000	●シャープMZ-1D24 15型カラーディスプレイテレビ ¥128,000→特価¥95,000	●シャープMZ-1D26 14型カラーディスプレイ ¥89,800→特価¥69,800	●富士通FMTV-152 15型カラーディスプレイテレビ (2000/アナ、21ピン) ¥89,800→特価¥56,000

●CZ-830D-BK 新発売 (14型/デジ・アナ両用/0.42ドット/ビデオモニタ、スーパーインポーズ、リモコン付)……㊣¥98,000

MZ、CZの拡張機器ならおまかせ下さい。

※16ビットボード・キット・漢字ROMなし……超特価¥10,000
●MZ-1R09(5500用VRAM)……¥35,000→¥25,000
●MZ-1R10(5500用漢字ROM)……¥30,000→¥12,000
●MZ-1R11(5500用256RAM)……¥80,000→¥40,000
●MZ-1R14(5500用辞書ROM)……¥40,000→¥24,000
●MZ-1R18(1500用RAMファイル代品)……¥18,000→¥12,000
●MZ-1R19(5500用第2漢字ROM)……¥35,000→¥15,000
●MZ-1R23(1500用漢字ROM)……¥19,800→¥12,000
●MZ-1R24(1500用辞書ROM)……¥22,000→¥12,000
●MZ-1R26A(増設RAMボード)……¥35,000→¥12,800
●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)……¥13,000→¥10,000
●MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM)……¥13,000→¥10,000
●MZ-1R37(630K RAMファイル)……¥34,800→¥29,800
●MZ-1P10(漢字プリンタ)……¥245,000→¥95,000
●MZ-1P17(24ドット漢字カラープリンタ)……¥79,800→¥39,800
●MZ-6P11(1P10カットシートフィーダ)……¥95,000→¥35,000
●MZ-1E15(1.2MミニF-Dインターフェース)……¥35,000→¥28,000
●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)……¥15,200
●MZ-1E24(RS-232Cカード/ケーブルなし)……¥19,800→¥16,800
●CZ-8TM2(モデムユニット300/1200)……¥49,800→¥39,800
●VM12モデム……¥39,800→¥33,800
●CZ-502F(ミニフロッピーディスク)……¥99,800→¥75,000
●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……¥49,800→¥42,000
●CZ-6BE1(X68000用1M RAMボード)……¥35,000→¥29,800
●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)……¥69,800→¥59,800
●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)……¥14,800→¥12,600
●CZ-51F(代品)(X1ターボ増設フロッピー)……¥22,000
●CZ-52F(代品)(X1F増設フロッピー)……¥34,800→¥19,800
●CZ-8EP(X1拡張ポート)……¥11,800→¥10,000
●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)……¥198,000→¥168,000
●CZ-8PP2(X1用プロッタ・プリンタ)……¥54,800→¥ 9,800
●CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)……¥79,800→¥57,500
●CZ-8PK2(漢字プリンタ)……¥134,800→¥39,800
●CZ-8PK6(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥158,000→¥108,000
●CZ-8PK8(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥152,000→¥122,000
●CZ-8PD2(プリンタ)……¥25,000
●CZ-8PD3(プリンタ)……¥59,800→¥19,800
●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)……¥14,800→¥ 8,000
●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)……¥33,800→¥28,000
●CZ-8BV2(カラーイメージボード)……¥39,800→¥32,000
●CZ-8BK2(漢字ROM)……¥19,800→¥16,800
●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)……¥13,800→¥11,700
●CZ-8BK4(第2水準ROM)……¥ 6,800→¥ 5,700
●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)……¥19,800→¥16,800
●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)……¥24,800→¥19,800
●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)……¥14,800→¥ 4,000
●CZ-8NJ1(ジョイカード)……¥ 1,700→¥ 1,500
●マウス(CZ・MZ各シリーズ用)……¥ 5,000
●NEC PC-PR405-01(第2水準ROM)……¥23,000→¥ 8,900

この他にもシャープMZ、CZ周辺機器、シャープソフトが全て揃っています。

本誌発売時には、上記価格表より、さらにお求めやすい価格に変更されている場合があります。

全国通信販売

北海道から沖縄まで —— 信用をモットーに、
よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

AIBIT
アイビット電子株式会社
☎0426(45)3001~3

〒192 東京都八王子市
北野町560-5
●営業時間:10:00~19:00
●電話受付 20:00 迄可
●休日:日曜日
〈御振込先〉富士銀行 八王子支店
(普通)1752505
FAX.0426-44-6002

※正価は発売時のメーカー標準価格です。掲載されている商品は全て新品保証付です。

への挑戦!!

限・定・激・安

■早い者勝ち売り切れ御免
■NEC、富士通、シャープその他ナンデモ。すべて新品、メーカー保証付!

	商品名	定価	アイ・ツー特価
ハードディスク	エプソン HDD-20S(インターフェース・ケーブル付)	198,000円	~~128,000~~円
	ICM MC-20(インターフェース・ケーブル付) NEW	125,000円	~~110,000~~円
	アイテック ITH-520N(インターフェース・ケーブル付) NEW	99,800円	~~89,800~~円
	ユーステック SP-520(ケーブル付)	98,000円	~~65,000~~円

★中古ハード、誌上オークション★

先月号の商品は完売致しました。
多数申し込みありがとうございました。

商品番号	商品	定価	スタート金額
1	NEC PC9801VF2 パッケージ、マニュアル付	¥34,800	¥105,000
2	NEC PC9801F2 マニュアル付	¥398,000	¥80,000
3	NEC PC8801MH パッケージ、マニュアル付	¥208,000	¥100,000
超目玉品 4	NEC PC8801+PC8031・5Dドライブ	合計定価 ¥516,000	¥30,000

1月25日を最終締切日として、25日時点で最も高い値をつけていただいた方に、その金額でおわたしします。
お申し込み、お問い合わせは、電話にてお願いします。　アイ・ツー オークション係まで

お知らせ

ビジネスソフト・ゲームソフト
なんでも取り扱い O.K!
20%~30%off

中古ソフトも山積販売スタート!
(但し、店頭販売のみです)
大特価

(超目玉激安セット)

PC-9801VX21……¥433,000
CU-14AD(ドットピッチ 0.31㎜)……¥84,800
PC-PR201F2……¥158,000
総額 ¥675,800

40%off
但し、限定販売につき、在庫確認お願いします。
¥409,800

■マクセル

5'2HD	~~¥188~~
5'2D	~~¥138~~
3.5'2HD	~~¥690~~
3.5'2DD	~~¥480~~

■3M

5'2D	~~¥118~~
3.5'2HD	~~¥750~~
3.5'2DD	~~¥480~~

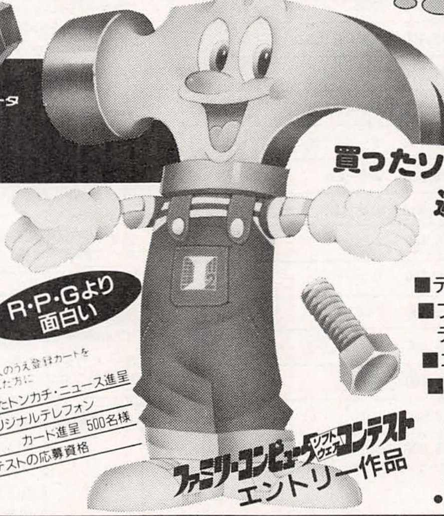
■ノーブランド

5'2D	~~¥36~~
5'2HD(カラー・プラケース入)	~~¥118~~
5'2HD 白箱	~~¥78~~
3.5'2HD	~~¥430~~
3.5'2DD	~~¥148~~

データライフ 5'2HD 大特価 ¥148

トンカチエディター

ファミリーコンピュータ ディスクシステム用



親切なマニュアルがついているから、誰にでも簡単に解析が出来るぞ!

ファミコンDISKゲームの大解析!
買ったソフトを解析せずに遊ぶなんてダサイ!

ディスク版スーパーマリオの944B番地からの4バイトは前進速度データー。これを全て2倍にすると……速い速い……ターボマリオとなってファイアーボール、蹴とばしたカメさえ追い越すぞ。
他にも、超ロングジャンプ、いきなり256W、いきなり100人マリオ、こんな夢のある解析がトンカチエディターさえあれば簡単に出来る。しかも、オリジナルの面データーを内蔵していて、別の世界の超難解マリオも楽しめる。
マリオ以外でも機械語の逆アセンブル表示が出来て変更出来るから、機械語の勉強にも最適。自分の気に入ったソフトをとことん解析しよう。

R・P・Gより面白い

3大特典付 御購入のうえ登録カードを送られた方に
1.ゲーム解析例の載ったトンカチ・ニュース進呈
2.抽選でアイ・ツーオリジナルテレフォンカード進呈 500名様
3.トンカチ解析コンテストの応募資格

■ディスク版
■ファミリーコンピュータディスクシステム用
■コンテストエントリー作品
■豪華マニュアル付
(ファミリーコンピュータの詳しい解説
ゲームの解析法イロイロ
6502機械語初心者講座)

ファミリーコンピュータソフトウェアコンテスト エントリー作品

定価 ¥7,800

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

■お求め方法
有名パソコンショップ、ファミコンショップでお求め下さい。
なお、直接本社にお求めの方は、当社まで現金書留でお申し込み下さい。送料は当社負担です。

ファミコン用生ディスク

(アダプター付なので ファミコンにそのまま使えます)

黒(中身はマクセル) ¥250
赤 ¥350

●「トンカチ」+「子育て」+生ディスク10枚…セット価格¥15,000
●「トンカチ」+「子育て」…セット価格¥12,000
●生ディスク 10枚…セット価格¥3,000
●生ディスク 20枚…セット価格¥5,600

東京支店

■営業時間 AM10:00—PM7:30
03-258-3539㈹



〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F

通販窓口

大阪 06-632-0012㈹
東京 03-258-3539㈹

銀行振込の場合書かFAXで住所・氏名・電話番号・注文品等をお知らせ下さい。
三和銀行 難波支店
普通613538
郵便振替
大阪4-104-341
FAX
大阪本社 06-641-2535
東京店 03-258-3868

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

大阪本社

■営業時間 AM11:00—PM8:00



〒542 大阪市南区難波千日前15—18

アイ・ツー

TAKERU 通販しないとおくれるぞっ!!

タケルオリジナル

リーザ新登場

タケルの独自ソフト！安さ究極、もう、パッケージでは買えない!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
COSMO聖士LEAZA	アドベンチャー・ロールプレイング	¥5,800	¥4,800	マイクロファクトリー	ⓑ
プロデュース	シミュレーション	¥6,800	¥5,400	dBソフト	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕ
プロデュース	シミュレーション	¥——	¥4,800	dBソフト	ⓚ
新ベストナインプロ野球'87年版	シミュレーション	¥7,800	¥5,800	アスキー	ⓓMSXII (3.5"2DD)
★HAYATO(隼人)	ロールプレイング	¥5,800	¥4,800	タケルソフト	ⓑⓙⓚ 2ドライブ要
★ジェネシス	ロールプレイング	¥5,800	¥4,000	スクウェア	ⓑ
★アスピックスペシャル	ロールプレイング	¥6,800	¥3,200	クリスタルソフト	ⓙⓚ XIDは除く
★マデリーン	アドベンチャー	¥7,200	¥3,200	シンキングラビット	ⓐⓑⓙⓚ XIC,D外部ドライブ除
タケル伝説	アクション	¥5,600	¥2,800	PONYCA	MSX、II(8K)



急げ、今なら無料配達。

品切れ無しの頼もしさ。

ベストヒットの新作・名作がゾクゾクしかも、2〜3割引!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
谷川浩司の将棋指南II	テーブルゲーム	¥7,800	¥6,000	ポニー	ⓐⓑ
ガイフレーム	シミュレーション	¥8,200	¥6,800	NCS	ⓓⓔⓕ
ガイフレーム	シミュレーション	¥7,800	¥6,500	NCS	ⓑⓙⓚ
ユーフォリー	アクション・アドベンチャー	¥6,800	¥5,100	システムサコム	ⓙⓚ
マンハッタンレクイエム	アドベンチャー	¥7,800	¥7,000	リバーヒル	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓘⓙⓚ
DIRES	アクション	¥6,800	¥5,100	ボーステック	ⓒMSXII (3.5"2DD)
T.N.T	アクション	¥6,800	¥5,100	ボーステック	MSXII (3.5"2DD)
デスフォース	ロールプレイング	¥——	¥6,800	リバーヒル	ⓘ
Edge(エッジ)	アクション・アドベンチャー	¥——	¥5,800	鈴木技研	ⓘ
名監督	シミュレーション	¥6,800	¥5,100	TDS	ⓔⓕ
アルゴー	ロールプレイング	¥7,800	¥6,200	呉ソフト	ⓓⓔ
レ・イ・ドック	アクション	¥6,800	¥5,400	T&E	MSXII ⓘ3.5"2DD
地球防衛軍	シミュレーション	¥7,800	¥6,600	アートディンク	ⓑⓚ
新ベストナインプロ野球	シミュレーション	¥6,800	¥5,100	アスキー	ⓐⓑⓖⓗ
抄本 三国志	シミュレーション	¥8,800	¥7,500	KOEI	ⓐⓑⓙⓚ
リターン オブ イシター	ロールプレイング	¥6,800	¥6,000	SPS	ⓑ

新しく実用ソフトもそろいました!!

ソフト名	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
アニメーション/グラフィックツール			
グラフィックアート集Vol1〜3「Z's STAFF KID」「一太郎」「花子」用	各¥3,000	ツァイト	ⓓ
花子デザインデータシリーズNo.1〜4 ①マップ日本②ヒューマン③レタリング④マップ世界	各¥6,500	総合ビジネスアシスト	ⓓ
「P1」「スーパー春望」データファイルズVol1・2	¥3,000	dBソフト	ⓑ
スーパーグラフィックエディター CGマジック	¥7,000	マイソフトウェア	ⓐⓑ
グラフィックス アニメーション ROSE	¥9,000	ファンシーソフト	ⓓ
ワープロ／文例集			
日本語WP「美文」	¥9,800	ジィスクソフトウェア	ⓓ
日本語WP「ファミリーライター」	¥8,800	テクニカルソフト	ⓓ
名文WP350(個人編、ビジネス編) ※一太郎、テラIII世、ユーカラart対応	各¥4,000	ヒーズ・ジャパン	ⓓ
実用ソフト			
STRIKER(システム手帳用)	¥4,800	アツタ商会	ⓓ
リフィルハーモニー(システム手帳用)	¥6,300	SOFT・夢	ⓓⓔ
キー入力を10倍速くする練習用プログラム	¥6,000	技術評論社	ⓓ

注：対応機種 ⓐ8801mkII ⓑ88SR以降 ⓒ88VA ⓓ98M/VM/VX ⓔ98F/vF ⓕ98U/UV ⓖFM-7 ⓗFM-NEW7 ⓘFM-77 ⓙX-1 ⓚX-1ターボ メディアはMSX、MSXIIがROM、但し,MSXには(3.5"2DD)とあるものは、ディスク専用です。ⓓは5"2HD ⓔは5"2DD ⓕⓘは3.5"2DDで供給します。

※当通信販売によって販売されるソフトは、ソフトベンダー武尊によって製造されたソフトです。

ジャンル：アクション　アドベンチャー　シミュレーション　テーブルゲーム　パズルゲーム　ロールフレイング をそれぞれ示します。

注文方法

a. 御希望のソフトを選んで下さい。
b. 注文書を添えて郵便局で現金書留にてお申し込み下さい。電話による申し込みの場合、入金確認後(銀行振込)、ソフトを発送させていただきます。
c. リストに無いソフトは、お電話にてお問い合わせ下さい。カタログを送付させていただきます。

お電話でのお問い合わせは ☎(0532)32-7851(代)

●受付時間
10:00〜18:00 水曜定休日
土・日曜・祝・祭日 18:30迄
●銀行振込口座
第一勧業銀行 豊橋支店
普：453-100-9881

compit sala（コムピット サーラ）(ガスビル sala 1F)

〒440 豊橋市白河町100番地

注文書

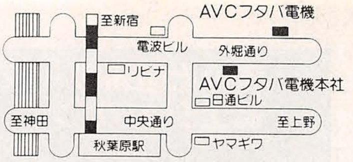
		ソフト名	メディア	機種	価格
フリガナ					
住所	☎(　　)　　-				
フリガナ					
氏名	様				
年令	職業	日付	合計金額		

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で23年の信用!!

AVCフタバ

AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

X1F model 10set +シングルフロッピー(CZ-503F)

CZ-811C…¥89,800
CZ-820C…¥79,800
CZ-503F…¥49,800
合計……¥219,400



大特価 ¥108,000
お支払例 ㊀¥5,540+¥5,300×23回
㊀¥4,420+¥3,700×35回

今すぐ もよりの電話から

札幌	011-611-5104	名古屋	052-452-3271
仙台	022-264-3704	大阪	06-311-3931
新潟	0252-75-4175	広島	082-295-6873
		福岡	092-481-2494

NEC PC-8801mA



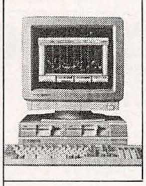
連文節変換の辞書ROM、FM・リズム・SSG計15音源によるサウンドが楽しめる。

PC-8801MA…¥198,000
PC-KD855…¥69,800
合計………¥267,800

特価 ¥203,000

お支払例 ㊀¥10,220+¥6,900×35回
㊀¥10,100+¥5,400×47回

NEC PC-8801FA



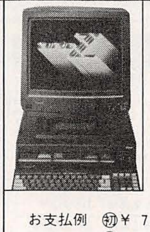
5inchFDD2基内蔵、ステレオ12音源とSSG3音デジタルサンプリング機能搭載。

PC-8801FA・¥168,000
PC-KD855…¥69,800
合計………¥237,800

特価 ¥180,000

お支払例 ㊀¥6,200+¥6,200×35回
㊀¥8,400+¥4,800×47回

名機、遂に破格で登場! X1ターボがぐんと身近に。



2モードオートスキャンディスプレイとの組合せ。

CZ-880C…¥218,000
CZ-880D…¥109,800
合計………¥327,800

特価 ¥?98,000

お支払例 ㊀¥7,520+¥6,800×35回
㊀¥8,300+¥5,300×47回



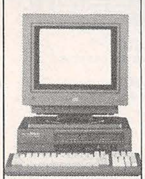
3モードオートスキャンディスプレイとの組合せ。

CZ-880C…¥218,000
CZ-600D…¥129,800
合計………¥347,800

特価 ¥?99,800

お支払例 ㊀¥9,752+¥6,800×35回
㊀¥5,940+¥5,400×47回

富士通 FM77AV20EX



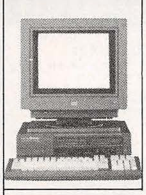
4096色同時発色が可能、究極のコストパフォーマンスを追求、それでもAVは実力アップ!

FM77AV20EX…¥128,000
FMTV-152…¥89,800
合計………¥217,800

特価 ¥158,000

お支払例 ㊀¥6,920+¥5,400×35回
㊀¥8,000+¥4,200×47回

富士通 FM77AV40EX



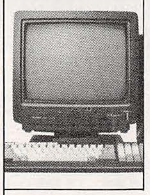
26万色表示、400ライン8色を実現した高機能AVパソコン。

FM-77AV40EX・¥168,000
FM-TV152…¥89,800
合計………¥257,800

特価 ¥188,000

お支払例 ㊀¥9,120+¥6,400×35回
㊀¥9,400+¥5,000×47回

SHARP X1 twin



HEシステムを搭載、最上級ゲーム機とパソコンが合体。

CZ-830C…¥99,800
CZ-830D…¥98,000
合計………¥197,800

特価 ¥1?3,000

お支払例 ㊀¥7,720+¥5,200×35回
㊀¥6,200+¥4,100×47回

SHARP X68000



20MB大容量メモリ内蔵可能、しかも強力な日本語処理、夢を超えたパソコンだ!

CZ-600C…¥369,000
CZ-600D…¥129,800
合計………¥499,800

特価 ¥???

激安…電話でお問い合せ下さい。

NEC PC-88VA



8bit・16bit両用のオールマイティパソコン、ビジネス、ゲーム何でもこい。

PC-88VA…¥298,000
PC-KD862…¥99,800
合計………¥397,800

特価 ¥302,000

お支払例 ㊀¥10,480+¥10,400×35回
㊀¥11,900+¥8,100×47回

SONY MSX2 HB-F1XD



HB-F1がフロッピーをつけ更に機能をUPして新登場。

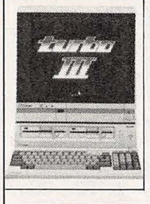
スピードコントローラや連射ターボ(24発/秒)を内蔵。

標準価格…¥59,800

特価 ¥46,000

お支払例 ㊀¥5,600+¥5,000×9回

SHARP X1 turbo III



先進のターボが更に進歩。

CZ-870C…¥168,000
CZ-870D…¥109,800
合計………¥277,800

特価 ¥??8,000

激安…電話でお問い合せ下さい。

SHARP X1 turbo ZII



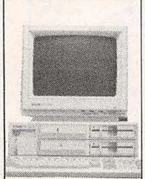
NEW-Z BASICの搭載でAV機能をサポート、充分に楽しめるぞ!!

CZ-881C…¥179,800
CZ-600D…¥129,800
合計………¥309,600

特価 ¥???

お支払例 ㊀¥9,720+¥7,800×35回
㊀¥9,700+¥6,100×47回

EPSON PC-286U(STD)



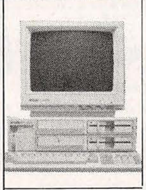
1M/640KB3.5″FDD2基を標準装備、98の周辺機器が全て使用可能。

PC-286U(STD)¥248,000
PC-286CD…¥118,000
合計………¥366,000

特価 ¥2?8,000

お支払例 ㊀¥10,320+¥9,200×35回
㊀¥10,000+¥7,200×47回

EPSON PC-286V(STD)



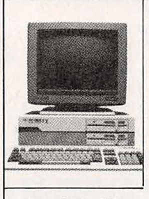
10M/8MHz 10MHzにはノーウェイトCPU使用!1M/640KB5″FDDを2基搭載、HDD(20M)も内蔵可。

PC-286V(STD)¥298,000
PC-286CD…¥118,000
合計………¥416,000

特価 ¥3?8,000

お支払例 ㊀¥10,920+¥10,600×35回
㊀¥10,300+¥8,300×47回

NEC PC-9801VX21



処理速度を大幅に高速化、明日のビジネス機能を備えたエクセレント16bit。

PC-9801VX21・¥433,000
CU-14AD(SHARP)¥84,800
合計………¥517,800

特価 ¥354,000

お支払例 ㊀¥15,460+¥12,100×35回
㊀¥13,700+¥9,500×47回

NEC PC-9801UX21



1M3.5″FDD2基内蔵20MBのHDDを内蔵可、最大ユーザーズメモリ16.6Mまで増設可。

PC-9801UX21・¥348,000
CU-14AD(SHARP)¥84,800
合計………¥432,800

特価 ¥323,000

お支払例 ㊀¥12,020+¥11,100×35回
㊀¥11,000+¥8,700×47回

●分割回数は3回~48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

ディスプレイ

メーカー	型番	標準価格	販売価格	12回均等	24回均等
NEC	PC-KD855	¥69,800	¥54,000	¥4,995	――
	PC-KD863S	¥118,000	¥91,000	¥8,418	¥4,474
	PC-KD854	¥89,800	¥63,000	¥5,828	¥3,098
	PC-KD862	¥99,800	¥77,000	¥7,123	¥3,786
SHARP	CZ-600D	¥129,800	¥?3,000	¥7,678	¥4,081
	CZ-820D	¥79,800	¥?6,000	¥4,255	――
	CU-14AD	¥84,800	¥?8,000	¥5,365	――

プリンター

メーカー	型番	標準価格	販売価格	18回均等	24回均等
NEC	PC-PR101E	¥99,800	¥78,000	¥4,962	¥3,835
	PC-PR101TL2	¥83,800	¥65,000	¥4,135	¥3,196
EPSON	VP-1000(PC)	¥154,000	¥123,000	¥7,824	¥6,048
	VP-800(PC)	¥124,000	¥99,000	¥6,298	¥4,868
SHARP	CZ-8PC2	¥69,800	¥5?,000	¥3,499	――
	CZ-8PK5	¥129,000	¥1?0,000	¥6,361	¥4,917
富士通	FM-PR203B	¥80,000	¥61,000	¥3,880	¥2,999

MSX²他

メーカー	型番	標準価格	販売価格	
SONY	HB-F1II	¥29,800	¥25,000	現金一括のみ
	HB-F900	¥148,000	¥119,000	¥4,099×36回
	HB-TF	¥59,800	¥49,000	¥4,533×12回
SANYO	WAVY-23J	¥32,800	¥26,800	現金一括のみ
National	FS-4600	¥138,000	¥107,000	¥5,261×24回
	FS-A1F	¥54,800	¥45,000	¥4,163×12回
	FS-A1MKII	¥29,800	¥25,000	現金一括のみ

頭金なし 手軽な電話クレジット

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1~2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3~48回。ボーナス併用も可

完全保証 すべてメーカー保証書付アフターケア万全。

無料配送 全国どこでも無料配送。

全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。別途料金

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM9時まで受付 日曜・祝日も営業

●現金一括で御購入の場合全国的に(島部を除く)代金引替方式(お届けした運送屋に代金を支払う方法)を実施しております。(但し手数料¥1000)

安心と信頼の誌上ショッピング

メディアショップ

お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド 〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6

電話でのお申込みは

東京受付センター
☎03(252)2608
大阪受付センター
☎06(363)1605
年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
(株)メディアショップ ハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先
  名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ず振込前にお電話又はおハガキで、お知らせ下さい。
  〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店 当座No.2945
  〈郵便振替〉横浜9 42177

▶クレジットでお申込みの方
- 電話かハガキでお申込み下さい。
  クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

NEC PC-88VA

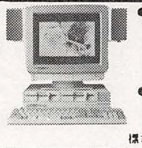


- PC-88VA
  PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した、16ビットへと大きく飛躍したニューフェイス。
- PC-KD862
  高解像度、鮮明。カラーグラフィックスの本格派デュアルスキャンディスプレイ

標準価格 397,800円

商品番号 119	一括払価格 305,000円
24回	初回16,450円・14,800円×23回
36回	初回11,150円・10,400円×35回

NEC PC-8801MA

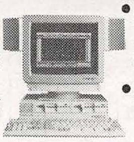


- PC-8801MA
  ステレオ12音源。デジタルサンプリング機能。強力のサウンド機能に連文節変換等の高度な日本語機能をプラスした大容量メモリの先鋭マシン。
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 316,000円

商品番号 158	一括払価格 245,000円
24回	初回12,950円・11,900円×23回
36回	初回10,850円・8,300円×35回

NEC PC-8801FA

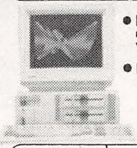


- PC-8801FA
  鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源と、リアルな音を録音再生できる、デジタルサンプリング機能。強力なサウンド機能を搭載した高感度マシン。
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 286,000円

商品番号 157	一括払価格 220,000円
24回	初回11,300円・10,700円×23回
36回	初回8,100円・7,500円×35回

EPSON PC-286V



- PC-286V
  NEC PC-9801VX VM対応機
- PC-286CD
  14インチカラーディスプレイ

標準価格 416,000円

商品番品 160	一括払価格 335,000円
24回	初回17,050円・16,300円×23回
36回	初回13,050円・11,400円×35回

NEC PC-9801VX21

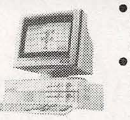


- PC-9801VX21
  OAからFA/LAまで広範囲な分野をカバーする高機能。定評あるPC9800シリーズの豊富な資産を継承
- PC-KD854
  アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

標準価格 522,800円

商品番号 156	一括払価格 350,000円
24回	初回18,500円・17,000円×23回
36回	初回14,000円・11,900円×35回

NEC PC-9801VM21



- PC-9801VM21
  幅広いオフィスニーズに応える信頼性の高い機能。PC 9800シリーズの資産を確実に継承。
- PC-KD854
  アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ

標準価格 479,800円

商品番号 098	一括払価格 335,000円
24回	初回17,050円・16,300円×23回
36回	初回13,050円・11,400円×35回

NEC PC-9801UX21

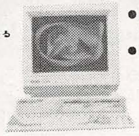


- PC-9801UX21
  最先端のビジネスを高速化するコンパクト16ビット
- PC-KD854
  14インチカラーディスプレイ

標準価格 437,800円

商品番号 159	一括払価格 330,000円
24回	初回18,100円・16,000円×23回
36回	初回13,900円・11,200円×35回

EPSON PC-286U

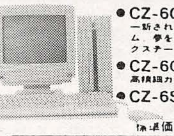


- PC-286U
  NEC PC-9801CV、CX対応機。
- PC-286CD
  14インチカラーディスプレイ。

標準価格 366,000円

商品番号 161	一括払価格 295,000円
24回	初回16,250円・14,300円×23回
36回	初回12,850円・10,000円×35回

SHARP X68000



- CZ-600C
  一新されたクオリティ&フォルム、夢を超えたパーソナルワークステーション
- CZ-600D
  高精細カラーディスプレイテレビ
- CZ-6ST1 チルトスタンド

標準価格 504,600円

商品番号 166	一括払価格 特別価格
24回	初回19,060円・18,400円×23回
36回	初回13,440円・12,900円×35回

SHARP X1 turbo Z II

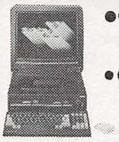


- CZ-881C
  NEW-Z BASICを搭載してX1 turbo Zが生まれ変った。まさに、最強の8ビットマシンだ。
- CZ-880D
  14型カラーディスプレイテレビ。
- CZ-6ST1 チルトスタンド。

標準価格 295,400円

商品番号 164	一括払価格 特別価格
24回	初回11,660円・11,600円×23回
36回	初回9,240円・8,100円×35回

SHARP X1 turbo Z

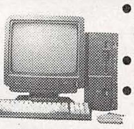


- CZ-880C
  アナログカラーイメージボード内蔵8重和音ステレオFM音源搭載。創造力をかきたてるアートスタジオ。
- CZ-830D
  14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格 316,000円

商品番号 172	一括払価格 198,000円
24回	初回10,860円・9,600円×23回
36回	初回9,040円・8,700円×35回

SHARP X1 twin



- CZ-830C
  X1twinのtwinはtwincomだ。HEシステムを内蔵し、Xシリーズ新境地を開く入門機。
- CZ-830D
  14型カラーディスプレイテレビ。
- CZ-6ST1 チルトスタンド。

標準価格 203,600円

商品番号 165	一括払価格 特別価格
24回	初回10,260円・8,100円×23回
36回	初回7,140円・5,700円×35回

富士通 FM77AV40EX



- FM77AV40EX
  26万色表示、400ライン8色を実現した高機能AVパソコン
- FMDPC231D
  カラーCRTディスプレイ－14
- FMDP-STO1
  チルト台

標準価格 263,600円

商品番号 162	一括払価格 特別価格
24回	初回11,260円・10,600円×23回
36回	初回9,140円・7,400円×35回

富士通 FM77AV20EX

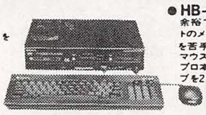


- FM77AV20EX
  4096色同時発色が可能究極のコストパフォーマンスを追求。
- FMTV-152
  カラーCRTテレビ-15。

標準価格 217,800円

商品番号 163	一括払価格 特別価格
24回	初回10,260円・8,100円×23回
36回	初回7,140円・5,700円×35回

SONY HIT BIT PRO MSX2



- HB-F900
  余裕で楽しめる256KバイトのメインRAMキーボードを苦手とする人のためにマウス標準装備。プロ本体にディスクドライブを2基装備。

標準価格 148,000円

商品番号 093	一括払価格 118,000円
24回	初回6,960円・5,700円×23回
36回	初回5,140円・4,000円×35回

ナショナル ワープロ・パソコン



- FS-4600F MSX2
  連文節一括変換に加え毛筆書体印字、イラストの文書内取り込みが可能(オプション使用時) 基本も応用も一段とパワーアップしたワープロパソコン VRAM、メインRAMとも128K ゲームにそしてパソコン通信に、パソコンの楽しさを満喫できる

標準価格 138,000円

商品番号 109	一括払価格 109,000円
24回	初回5,630円・5,300円×23回
36回	初回4,570円・3,700円×35回

周辺機器 この他なんでも揃います。

SHARP ディスクユニットCZ-503F 定価¥49,800 特価¥39,000	SHARP 熱転写プリンタCZ-8PC2 定価¥69,800 特価¥55,000	SHARP FM音源ボードCZ-8BS1 定価¥23,800 特価¥20,000
SONY ヒットビットF1XD:HB-F1XD 定価¥54,800 特価¥46,000	SONY ヒットビットF1II:HB-F1II 定価¥29,800 特価¥26,000	SONY ディスクドライブHBD-20W 定価¥44,800 特価¥38,000
NATIONAL パナソニックA1:FS-A1F 定価¥54,800 特価¥45,000	NATIONAL パナソニックA1:FS-A1MK2 定価¥29,800 特価¥25,000	NATIONAL A1ディスクFS-FD1A 定価¥39,800 特価¥34,000

安心と信頼 メディアショップ ハイランド

①完全保証 全国どこでもアフターケアOK
②全国無料配送 日曜配送可能
③支払回数は 予算に応じ3～36回 ボーナス併用可
④低金利クレジット 実質年率12.50～23.75%
⑤FAXでも注文OK FAX:0468(48)3273
⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

価格問合せや商品説明はお問合せテレフォン ☎0468(48)3290で!

▶当社はX-68000の販売認定店です◀

パソコン 周辺機器 ソフト 書籍等

なんでも高価買取・下取交換実施中！

UP'Sのソフト高価買取りフェアー実施中。

お手持ちのソフト（パソコン・ファミコン・MSX・CD）をお持込みいただくか、郵便・宅急便でお送り下さい。詳しくはお電話でお問い合せください。

新春中古パソコン大特価セール

PC-9801シリーズ、PC-8801シリーズなど ㊙価格にてご奉仕中。 この他多数在庫あり。

下取り交換例

中古への下取交換も大特価で行っております。

（例） PC-9801F2　　　＋¥117,000＝PC-9801VM2（中古）
　　PC-8801mkII/30＋¥ 46,000＝PC-8801SR/30（中古）

EPSON PC-286V-STD(新品)		NEC PC-8801FA(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥168,000	PC-8801mkII/30	+¥66,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥146,000	PC-8801mkII FR/30	+¥44,000
PC-8801mkIISR/30	+¥137,000	PC-8801mkII SR/30	+¥35,000
PC-8801FH/30	+¥139,000	PC-8801mkII MR	+¥33,000
PC-9801F2	+¥143,000	PC-8801FH/30	+¥37,000
PC-9801M2	+¥106,000	PC-8801MH	+¥35,000
PC-9801VF2	+¥107,000	FM-77AV2	+¥73,000
PC-9801VM2	+¥ 50,000	CZ-852C	+¥73,000
FM-77AV2	+¥175,000	CZ-856C	+¥63,000
FM-16βFDII	+¥125,000	CZ-880C	+¥23,000

NEC PC-8801MA(新品)		NEC PC-9801VX21(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥89,000	PC-8801mkII/30	+¥206,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥67,000	PC-8801mkIIFR/30	+¥184,000
PC-8801mkIISR/30	+¥58,000	PC-8801mkIISR/30	+¥175,000
PC-8801mkIIMR	+¥56,000	PC-8801FH/30	+¥177,000
PC-8801FH/30	+¥60,000	PC-9801F2	+¥181,000
PC-8801MH	+¥58,000	PC-9801M2	+¥144,000
FM-77AV2	+¥96,000	PC-9801VF2	+¥145,000
CZ-852C	+¥96,000	PC-9801VM2	+¥ 88,000
CZ-856C	+¥86,000	PC-9801VX2	+¥ 63,000
CZ-880C	+¥46,000	FM-16βFDII	+¥163,000

通販OK。 UP'Sはアフターサービスで業界をリード！ UP'Sの中古本体は業界最長の1年間保証。

下取・買取・通信販売お問い合わせデスク　受付時間 AM10：00～PM6：30

東京 03-257-0460　**福岡 092-475-1730**

振り込み口座／三和銀行　新橋支店　㊢274937　㈱サードウェーブ

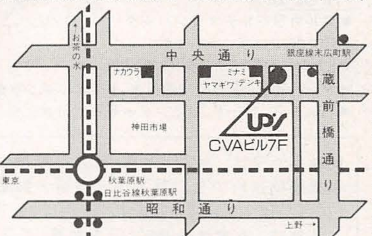
中古品の買取り・下取り・販売価格は非常に変動が激しい為、詳しくはお電話でご確認下さい。

㈱サードウェーブ
中古ショップ・アップス

UP'S

☎03-257-0490

〒101 東京都千代田区外神田4-4-2
山田ビル7F（屋上にCVAの看板有り）
FAX.03-257-1549



営業時間／AM10：30～PM7：00木曜定休

他店より高い場合値引き致します。
全国通販　全品保証付

新作ソフト 4～1割引！

新品・中古パソコン多数品揃え！

中古パソコン高価に買取り致します。

☎06-644-0554
電話受付11：00～6：30

新品超特価コーナー日本一！

エプソン286V、U……安い！
X1D……198,000→14,800円
X1Fモデル10……89,800円→14,800円
X1Gモデル30……118,000円→68,000円
X1ターボZII、X1ツイン……特価
CZ 870C……99,800円
CZ 870D……59,800円
Cu14G 2000文字カラー……26,000円
X1用FM音源ボード……23,800円→18,900円
X68000,MZ2861……好評発売中！
PC8801FA,MA……115,800円、136,000円
PC88VA……199,000円
PC9801VX21……249,000円
PC9801VM21、UX21……228,000円、240,000円
ツインファミコン……？
ファミコン……9,900円
ディスクシステム……9,900円
セガマスターシステム……安い！
PCエンジン……安い！
CZ503F……37,000円
5インチ2D,2HD,3.5インチ2DD……40円、90円、150円
KD854、853……50,000円、72,000円
NM9950、AR2415……115,000円、67,000円
CZ8PC2、CU14AD……安い！
FM77AV40EX、20EX……114,000円、87,000円
CRT14、CRT-TV15S……63,000円、73,000円

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000セット	265,000	305,000
X1用FM音源ボード	6,000	15,000
9801VX2	200,000	215,000
9801VM21	190,000	210,000
9801VM2	150,000	170,000
9801UV2	130,000	150,000
9801VF2	110,000	130,000
9801M2	125,000	140,000
9801F2	85,000	98,000
PC88VA	160,000	170,000
8801FH30	80,000	90,000
8801MR	78,000	88,000
8801FR30(SRは3000円高)	68,000	80,000
8801FR20(SRは3000円高)	53,000	65,000
8801FR10(SRは3000円高)	35,000	50,000
8801mKII30	38,000	49,000
8801mkII20	25,000	36,000
8801mkII10	14,000	26,000
8801	8,000	16,000
セガマークIII	3,000	7,000
X1用Wディスク＋IF＋ケーブル	30,000	50,000
CZ503F	20,000	31,000
アップルIIc	30,000	50,000

中古機種	買取り価格	販売価格
ターボIII（Zは1.5万円）	69,000	88,000
X1ターボII	63,000	78,000
X1ターボ40	54,000	68,000
X1ターボ30	60,000	75,000
X1ターボ20	42,000	60,000
X1G30	38,000	55,000
X1F20	28,000	40,000
X1F10、X1CK	5,000	14,000
X1、X1C	4,000	10,000
MZ1500	7,000	12,000
FM7、NEW7	5,000	10,000
FM77AV2	42,000	58,000
FM77L2、L4	30,000	42,000
FM77D2	28,000	39,000
MSX32K（64Kは1000円高）	3,000	6,000
MSX2 A1、F1	9,000	16,000
MSX2ディスク付	28,000	40,000
FM7用Wディスク＋IF＋ケーブル	25,000	38,000
2000文字カラーモニター	10,000	20,000
4050文字カラーモニター	28,000	38,000
ファミコン	4,000	7,500
ディスクシステム	4,000	7,500
データーレコーダー	1,000	3,800
ソフト・ゲーム他（ファミコン、88,98用は特に高価買取）		定価の半額

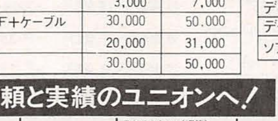
広告の商品以外にも多数格安にて販売中です。

■振込先■近畿相互銀行岸和田支店
普通451264ユニオントレーディング

アップル修理¥5,800！

通販は、信頼と実績のユニオンへ！

Apple
マックII＋……特価
アップルIIGS……特価
スーパーシリアルカード……¥7,800
モッキンボード……¥7,800
ディスクドライブ……¥18,000



ユニオン

〒556 大阪市浪速区日本橋東3-2-22フタバビル3F

注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可。品物がついてからお金を払うこともできます。

夜間受付（PM8：00～10：00）
0724-44-1781

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

待望のコントロールBOX 新発売!

〔KIC-045DX〕

君のお部屋は ゲームコーナー!

●1P・2P同時プレイもOK!! ●ジョイスティック2つのゲームもOK!!ほとんどのP.C.B.(ゲーム基板)が使えます。パーツは全て業務用のものを使用(全て新品)、丈夫で長持ちします。フィーリングもバッチシ!ハイスコアにチャレンジ!!

■価格(KICコントロールBOX)★いずれもTV接続ケーブル付

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応……¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応…………¥37,000

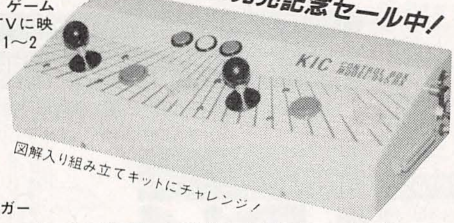
★いずれも図解入り、技術資料付。組立てフルキットを御希望の方は、全品5,000円引きです!

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。VHF(1〜2チャンネル)

■寸　法
W.450×D.200×H.110(%)

付属品
●フルカラービデオコンバータ
〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません
●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン…30φ 6個、24φ 3個付き ●スイッチング電源…+5V 7A、+12V 1A、−5V 1A
●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

★ただ今発売記念セール中!



図解入り組み立てキットにチャレンジ!

RGBモニター(アナログ21ピン)対応もあります!!

(本物のゲームマシンよりも鮮明だよ!!)
※21ピンコネクターケーブル付き。

テーブルゲーム機 格安販売(完動品・整備済)



USEDゲーム機
¥20,000より
(完動品、整備済)
USEDゲーム基板
¥5,000より
(完動品、配線図付)

★特価品取り揃えて格安販売中!

★詳しい資料、在庫価格表は〒60×3枚を同封の上、お申し込み下さい。

▶商品注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格送料の合計額を現金書留・郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8千円以上は無料、未満は一律800円を加算して下さい。

㈱キョーワインターナショナル BM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
(東京都目黒区下目黒3-6-5)☎03(793)2871㈹

ファミコン 本体 ディスク 買います!!

MSX、MSX2(ROM版のみ)

中古ソフト
- 5〜10本で定価 5,000円
- 8〜15本で定価 8,000円
- 10〜20本で定価10,000円
- 15〜20本で定価15,000円

以下の新作ソフト1本と交換いたします。

ファミコン

中古ソフト
- 3本で定価 3,000円
- 4本で定価 4,500円
- 5本で定価 5,000円
- 6本で定価 5,500円
- 7本で定価 7,000円
- 8本で定価 8,000円

以下の新作ソフト1本と交換いたします。

(注)下取りできないソフトもあります。下取りできないソフトや本数計算は、電話かはがきでお問いあわせ下さい。

★箱・説明書のないものは0.25本と数えます。(4本で1本)
★中古MSX MSX2ソフトと新作ファミコン セガソフトとの交換もできます。
★ファミコン本体、ディスクシステム各1,000〜4,500円で買います。(こわれていてもO.K.!)

▶特別価格で販売します◀

新品(台数に限りがあります)

商品	価格
PCエンジン	24,800円
・SEGAマークIII	15,000円→12,000円
・ナショナル(16K) CF1200	43,800円→13,000円
・ナショナル(32K) CF2700	59,800円→17,000円
・カシオ(10K) MX-10	29,800円→ 6,800円
・SEGA マスターシステム	16,800円→15,000円
・シャープ ツインファミコン	32,000円→28,800円
・ファミリーコンピューター	14,800円→12,800円
・ディスクシステム	15,000円→12,800円
・ナショナル MSX2A1MKII	29,800円→27,800円



中古(台数に限りがあります)

商品	価格
・ナショナル MSX2A1	29,800円→20,000円
・シャープ MZ1500	89,800円→15,000円
・ナショナル CF3000	79,800円→17,000円
・富士通 FM-NEW7	99,800円→15,800円

(箱なし、説明書あり)

●上記商品はファミコン本体、ディスクの下取りもOK!

中国電化サービス

〒733 広島市西区庚午北2-9-7 TEL 082(271)3511、FAX (271)4706

★ご注文は現金書留または郵便振替(広島3−13300)で住所、氏名、電話番号、未成年の人は保護者氏名、交換はほしいソフト名を明記してください(第3希望まで)。合計金額10,000円以上、送料サービス、10,000円未満、送料300円(切手でも可)。

代金は郵便切手で **高品質フロッピーディスク**

無銭家たちへのお助けマン！

大特価

■ノーブランド5インチ（10枚に付送料370円）

2HD（1枚）110円 プラスチックケース付

2HD 青又は赤（1枚）120円（色を指定して下さい）プラスチックケース付

2D （1枚） 50円

■ノーブランド8インチ （10枚に付送料700円）

2D （1枚）300円

■5インチクリーニングキット1,600円（1セットに付送料260円）

■ノーブランドファミコン用生ディスク（1枚）240円（5枚で240円・10枚以上送料無料）

コピーツールによるバックアップ用です。

例えば ノーブランド5インチ2HD×20＋5インチクリーニングキットでは

110円×20＋370円×2＋1,600円＋260＝4,800円（お求めは切手で！）

★商品注文は商品名，住所，郵便番号，氏名，年令，電話番号をはっきり書いて，商品価格および送料を切手にて右記にお送りください。

★5インチと8インチは10枚単位，ファミコン用生ディスクは5枚単位でお願いします。

㈱アルファコーポレーション

お申し込み先 BM係

〒120 東京都足立区足立郵便局私書箱7号 ☎03-802-5989

マイコンBASICマガジン別冊シリーズ

森 巧尚のBASIC MAGIC／パソコン移植テクニック

入門編・活用編・応用編



❖ゲーム・アイデア集

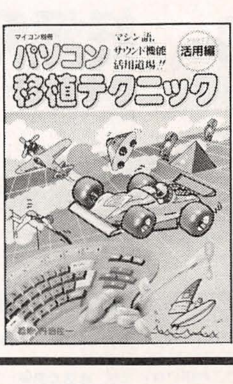
定価 980円

ゲーム・プログラマーをめざすキミへ！
アイデアから移植テクニックまで
わかりやすく解説した必読書がこれだ！！

好評発売中



❖BASIC大研究



❖UFOゲーム大作戦



❖BASIC言語辞典

定価 各800円

豊富な品ぞろえ！ お買得品がズラ〜〜〜リ！

★★★★つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン★★★★

PC-8801FA

ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能。
憧れのサウンド機能が感性を鋭く刺激する。

安くします





88FA・MA お年玉セール

FA・MAのセットをご注文の方にMD-2D（10枚）をプレゼント
※下記はほんの一例です。この他にPC-KD855との
組合わせもありますのでお電話にておたずね下さい。

〈4050文字基本セット〉

N E C PC8801FA ￥168,000
（本体特価 ￥159,600）
4050文字アナログカラーディスプレイ ￥89,800
定価合計 ￥257,800

注文No.B-0201
限定30セット

特価169,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
24	0	9,130	8,200×23
36	0	8,370	5,700×35

〈純正基本セット〉

注文No.B-0203
限定30セット
ノバ特価

N E C PC8801FA ￥168,000
（本体特価 ￥159,600）
N E C PC-KD863S ￥118,000
（本体特価 ￥112,100）
定価合計 ￥286,000

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
24	0	11,100	10,200×23
36	0	9,800	7,100×35

〈パソコン通信セット〉

注文No.B-0202
限定30セット

N E C PC8801FA ￥168,000
（本体特価 ￥159,600）
4050文字アナログカラーディスプレイ ￥89,800
アイワ PV-A1200MK2 ￥26,800
アスキー 88TERM(通信ソフト) ￥12,800
定価合計 ￥297,400

特価198,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	9,040	6,700×35
48	0	8,300	5,300×47

〈プリンターセット〉

注文No.B-0204
限定30セット
ノバ特価

N E C PC8801FA ￥168,000
（本体特価 ￥159,600）
N E C PC-KD863S ￥118,000
（本体特価 ￥112,100）
N E C PC-PR101TL2 ￥83,800
（本体特価 ￥79,610）
連続用紙(1,000枚) ￥3,000
定価合計 ￥372,800

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	12,660	9,900×35
48	0	8,300	7,900×47

ノバ NOVA 情報機器(株)

情報機器株式会社

日本一の品揃え

限定30セット 注文No.B-0205



X1 twin

シャープ CZ-830C ￥99,800
シャープ CZ-830D ￥98,000
定価合計 ￥197,800

特価143,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	7,890	4,800×35
48	0	7,300	3,800×47

限定30セット 注文No.B-0206



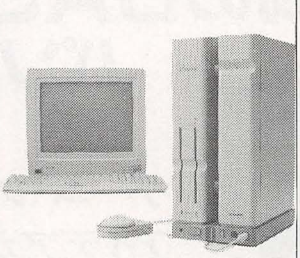
パソコンテレビ X1 turbo Z II

シャープ CZ-881C ￥179,800
シャープ CZ-880D ￥109,800
定価合計 ￥289,600

特価210,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	9,800	7,100×35
48	0	9,800	5,600×47

限定30セット 注文No.B-0207



パーソナルワークステーション X68000

シャープ CZ600CE ￥369,000
シャープ CZ600DE ￥129,800
定価合計 ￥498,000

好評発売中

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	14,950	12,400×35
48	0	13,900	9,800×47

限定30セット 注文No.B-0208



マルチ・クリエイティブ・パソコン FM77AV40EX

富士通 FM 77AV40 EX ￥168,000
富士通 FMTV 154 ￥138,000
定価合計 ￥306,000

特価193,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	9,890	6,500×35
48	0	6,500	5,200×47

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。 申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合（商品在庫をご確認ください）
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器（株）
●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。
●クレジットをご利用いただく場合
3〜60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3～60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK．！ 日曜・祭日 配達指定OK！

営業時間 平日/10:00～20:00 日曜祭日/10:00～19:00 ★年中無休

PC-8801mA 〈4050文字基本セット〉



新登場

注文No.B-0209

N E C PC8801MA	¥198,000
(本体特価 ¥188,100)	
4050文字アナログカラーディスプレイ	¥89,800
定価合計	¥287,800

限定30セット 特価193,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	9,890	6,500×35
48	0	6,500	5,200×47

PC-9801UX21 最先端のビジネスを高速化するコンパクト16ビット！

注文No.B-0212



新登場

N E C PC9801UX21	¥348,000
(本体特価 ¥330,600)	
加賀電子 SV-650(アナログカラーCRT)	¥89,800
エプソン VP-800PCセット	¥124,000
定価合計	¥561,800

限定30セット 特価348,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
48	0	11,700	10,400×47
60	0	14,150	8,700×59

〈純正基本セット〉

注文No.B-0210

N E C PC8801MA	¥198,000
(本体特価 ¥188,100)	
N E C PC-KD863S	¥118,000
(本体特価 ¥112,100)	
定価合計	¥316,000

限定30セット ノバ特価

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	8,860	7,900×35
48	0	10,200	6,200×47

〈パソコン通信セット〉

注文No.B-0211

N E C PC8801MA	¥198,000
(本体特価 ¥188,100)	
4050文字アナログカラーディスプレイ	¥89,800
ア イ ワ PV-A1200MK2	¥26,800
アスキー 88TERM(通信ソフト)	¥12,800
定価合計	¥327,400

限定30セット 特価221,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	9,330	7,500×35
48	0	10,000	5,900×47

PC-9801VX21

限定30セット



注文No.B-0213

N E C PC9800VX21	¥433,000
(本体価格 ¥411,350)	
サンヨー CMT-147L	¥79,800
エプソン VP-1000PCセット	¥154,000
定価合計	¥666,800

特価437,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
48	0	13,500	11,800×47
60	0	14,590	9,900×59

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

ハードディスク大奉仕

注文No.B-0214



- 20MBユーステックSP-520 (¥98,000)特価79,800円
- 40MBユーステックSP-540 (¥145,000)特価116,000円
- 20MBアイテックITH-520S (¥118,000)特価92,000円

- カシオ日本語ワードプロセッサーユニット MW-24(MSX2用) ¥39,800 特価26,500円
- ナショナルワープロプリンター FS-PW1(MSX2用) ¥49,800 特価38,500円
- 3.5″フロッピーディスクドライブ(MSX2用) SONY HBD-20W ¥44,800(インターフェース込) ノバ特価
- 3.5″フロッピーディスクドライブ(MSX2用) ナショナルFS-FD1A ¥39,800(インターフェース込) ノバ特価

- エプソン AP-80EXPCセット (PC カプセルケーブル、ハガキガイド付) 本体価格¥69,800➡ノバ特価
- エプソン VP-1000 PCセット 本体価格 ¥154,000➡ノバ特価
- シチズン CKP-5240 (PC用、第1、第2水準、標準装備、トラクタ付、ケーブル) 本体価格¥145,000➡ 89,800円
- N E C PC-PR406M 本体価格¥59,800➡ノバ特価
- N E C PC-PR101TL2 本体価格¥83,800➡ノバ特価
- N E C PC-PR201TL 本体価格¥135,000➡ノバ特価

日本一の大特価

この冬MSX2に注目!!

A1コンポでシステムしよう！
ナショナルFS-AIF
(3.5FDD内蔵)
(¥54,800) ノバ特価

オドロキの3.5FDD内蔵！
SONY HB-F1XD ¥54,800
(3.5FDD内蔵)
特価42,800円

ナショナルFS-A1 ¥29,800
5,800円のソフト1本(限定品)
定価合計 ¥35,600
特価28,800円

SONY HB-F1II ¥29,800
5,800円のソフト1本(限定品)
定価合計 ¥35,600
特価28,800円

プリンター

- スター精密 TR-24CL (PC、FM用、24ドット熱転写カラー、ケーブル付) 本体価格¥68,800➡ 41,200円
- エプソン VP-800 PCセット 本体価格¥124,000➡ノバ特価
- エプソン VP-500 PCセット 本体価格¥87,000➡ノバ特価
- エプソン VP-135K (PC、FM、X1用、カプセルケーブル付、ドットマトリクス) ¥148,000➡ノバ特価

モデム

- オムロン MD-1200E ¥24,800➡ 19,800円
- アイワ PV-A2400 ¥49,800➡ノバ特価
- エプソン SR-120S ¥29,800➡ノバ特価
- N E C PC-CM202 ¥43,800➡ノバ特価
- N E C PC-CM201 ¥24,800➡ノバ特価
- 加賀電子 KM-1200H ¥29,800➡ 22,000円

アフターサービスも万全

買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。初期不良、輸送トラブルetc. 万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

手軽で安心な代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

NOVA 情報機器(株) 東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

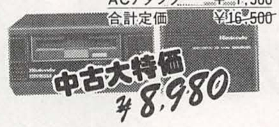
ゲームもおまかせ！大特価販売

全国通信販売OK！今すぐ送ろう！持って行こう！日本マイコン流通センターへ

ゲーム機 激安販売

ファミリーコンピューター

定価 ~~¥14,800~~
中古大特価 ¥6,980
ただ今お求めの方へ、お掃除探偵君プレゼント

ディスクシステム
ディスクシステム ¥15,000
ACアダプター ¥1,500
合計定価 ~~¥16,500~~

中古大特価 ¥8,980

SHARP ツインファミコン
(AN-500)

定価 ~~¥32,800~~
特価 ¥28,000

SEGA マスターシステム
定価 ~~¥16,800~~

現金特価 お電話にて！

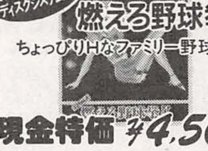
SONY HB-F1XD
定価 ~~¥54,800~~

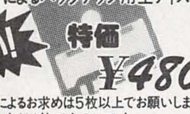
特価 ¥47,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,658	¥4,400

SONY HB-F1II
定価 ~~¥29,800~~

現金特価 ¥26,800

エミちゃんの燃える野球拳！
ファミリーコンピューター ディスクシステム用
ちょっぴりHなファミリー野球拳.!!

現金特価 ¥4,500

ファミコン用 生ディスク
コピーツールによるバックアップ用生ディスク

安い!! 特価 ¥480
★通信販売によるお求めは5枚以上でお願いします。ご来店の方は1枚でもOKです。

PC-8801用サウンドUPセット
あなたの88シリーズをFA/MAに機能UP!!


NEC サウンドボードII ¥39,800
SONY ステレオスピーカーアンプ ¥33,000
合計定価 ~~¥72,800~~
特価 ¥49,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,940	¥8,600
10回	¥5,710	¥5,300
18回	¥3,160	¥3,100

★サウンドボードIIはPC-88VA-12、PC-8801-23、PC-8801-24のどれでも上記の価格です。
お申し込みの際に機種を指定して下さい。
●PC-88VA-12(PC-88VA用) ●PC-8801-24(FH/MH用)
●PC-8801-23(上記以外の88シリーズ)

ゲームソフトも激安販売！(新品)

PC8801シリーズ用

ソフト名	定価	特価
王子ビンビン物語	¥7,800	¥7,020
ふぇありぃてぃる	¥7,800	¥7,020
ヴァルツェル	¥8,800	¥7,920
天使たちの午後II美奈子	¥7,800	¥7,020
アルギースの翼	¥7,800	¥7,020
アドレナリンコネクション	¥7,800	¥7,020
ルクソール	¥7,800	¥7,020
カリ・ユガの光輝	¥7,800	¥7,020
億万長者	¥9,800	¥8,820
太平洋の嵐(VA専用)	¥12,800	¥11,520
水龍士	¥7,800	¥7,020
将棋指南II	¥7,800	¥7,020
九玉伝	¥7,800	¥7,020
クレムゾン	¥7,800	¥7,020
ARTof WAR88	¥8,800	¥7,920
D'(ディーダッシュ)	¥7,800	¥7,020
Hello！麻衣子	¥4,800	¥4,320
LOVE CHASER	¥6,800	¥6,120
Mrプロ野球	¥9,800	¥8,820
YAKSA(ヤシャ)	¥7,800	¥7,020
Ys(イース)	¥7,800	¥7,020
アグミの石	¥7,800	¥7,020
インスタントミュージック	¥14,000	¥12,600
ウイングマンスペシャル(SR以降)	¥7,800	¥7,020
ウォーニング	¥6,800	¥6,120
ウルディマIV	¥9,800	¥8,820
かわいそう物語(VA専用)	¥7,800	¥7,020
ガイフレーム	¥7,800	¥7,020
ザ・病院	¥5,800	¥5,220
シャテー(ノブェルウェアシリーズ)	¥9,800	¥8,820
ジハード	¥7,800	¥7,020
スカイ フォックス	¥7,800	¥7,020
ストーム	¥7,800	¥7,020
セイレーン	¥7,800	¥7,020
ゼリアード	¥7,500	¥6,750
ソーサリアン(ドラゴンスレーヤーV)	¥9,800	¥8,820
テスタメント	¥7,800	¥7,020
とらわれペンギン(SR以降)	¥2,800	¥2,520
ドーム(ノブェルウェアシリーズ)	¥9,800	¥8,820
ハイドライド3	¥7,800	¥7,020
ハウ・メニ・ロボット	¥7,800	¥7,020
プロ野球FANテレネットスタジアム	¥8,800	¥7,920
マイト&マジック	¥9,800	¥8,820
マンハッタンレクイエム	¥7,800	¥7,020
リトルコンピュータ・ピープル(SR以降)	¥6,800	¥6,120
ワールドゴルフII(SR以降)	¥7,800	¥7,020
学園物語	¥6,800	¥6,120
殺しのドレス(SR以降)	¥6,800	¥6,120
殺意の接吻	¥5,800	¥5,220
三国志(SR版)	¥14,800	¥13,320
自称！強豪雀士編	¥6,800	¥6,120
女性心理学入門	¥5,800	¥5,220
上海	¥6,500	¥5,850
神羅万象(VA専用)	¥7,800	¥7,020
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	¥9,800	¥8,820
第4のユニット(SR以降)	¥6,800	¥6,120
天女伝説	¥7,800	¥7,020
電脳水こ伝	¥7,800	¥7,020
抜忍伝説	¥9,800	¥8,820
反生命戦機アンドロギュヌス	¥7,800	¥7,020
麻雀狂時代スペシャル	¥6,800	¥6,120
陽あたり良好(SR以降)	¥7,800	¥7,020

PC9801シリーズ用

ソフト名	定価	特価
Hello！麻衣子	¥4,800	¥4,320
LOVE CHASER	¥6,800	¥6,120
Ys(イース)	¥7,800	¥7,020
ウルティマIV(3.5インチ)	¥11,800	¥10,620
ウルティマIV(5インチ)	¥9,800	¥8,820
エグゼクティブへの道	¥9,800	¥8,820
ぎゅわんぶらあ自己中心派	¥6,800	¥6,120
ザ・バーズティル	¥7,800	¥7,020
ティル・ナ・ノーグ	¥9,500	¥8,550
ディーヴァ	¥7,800	¥7,020
ハウ・メニ・ロボット	¥9,500	¥8,550
プロ野球FANテレネットスタジアム	¥8,800	¥7,920
マイト&マジック	¥9,800	¥8,820
リトルコンピュータ・ピープル	¥6,800	¥6,120
ワールドゴルフII	¥7,800	¥7,020
ワンオンワン	¥7,800	¥7,020
殺しのドレス	¥6,800	¥6,120
KISS OF MURDER(殺意の接吻)	¥5,800	¥5,220
獣神ローガス	¥7,800	¥7,020
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	¥9,800	¥8,820
大戦略II	¥9,800	¥8,820
大戦略IIエディターセット	¥6,000	¥5,400
第4のユニット	¥6,800	¥6,120
天女伝説	¥7,800	¥7,020
電脳水こ伝	¥7,800	¥7,020
抜忍伝説	¥9,800	¥8,820
魔神宮	¥7,800	¥7,020
麻雀悟空	¥6,800	¥6,120
麻雀大会	¥9,800	¥8,820

MSX. MSX2用

ソフト名	定価	特価
リトルプリンセス(MSX2 DISK)	¥4,800	¥4,320
LOVE CHASER	¥6,800	¥6,120
Hello！麻衣子(MSX2 DISK)	¥5,300	¥4,770
沙羅曼蛇(MSX.MSX2 ROM)	¥6,800	¥6,120
Ys(イース)(MSX2 DISK)	¥7,800	¥7,020
ジーザス(MSX2 DISK)	¥7,800	¥7,020
ハイドライド3(MSX.MSX2 ROM)	¥7,800	¥7,020
ザナドゥ(MSX.MSX2 ROM)	¥7,800	¥7,020
グラディウス2(MSX. MSX2 ROM)	¥5,800	¥5,220
プロ野球FANテレネットスタジアム(MSX2ROM)	¥7,800	¥7,020
太陽の神殿(MSX2 ROM)	¥7,800	¥7,020
虚空の牙城(MSX2 ROM)	¥6,800	¥6,120
復讐の炎(MSX2 ROM)	¥6,800	¥6,120
信長の野望(全国版)(MSX.MSX2 ROM)	¥9,800	¥8,820
信長の野望(全国版)(MSX2 DISK)	¥8,800	¥7,920
シャロム～魔城伝説・完結編(MSX.MSX2 ROM)	¥5,980	¥5,382
ウルティマIV(MSX2 DISK)	¥11,800	¥10,620
ドラゴンバスター(MSX2 ROM)	¥5,800	¥5,220
ミケランジェロII(MSX2 ROM)	¥18,000	¥16,200
デーブダンジョン(MSX1. MSX2 ROM)	¥6,800	¥6,120
THEプロ野球激突ペナントレース(MSX2ROM)	¥7,800	¥7,020
F1スピリット(MSX1. MSX2 ROM)	¥5,800	¥5,220
ハードボール(MSX2 ROM)	¥5,800	¥5,220
バブルボブル(MSX2 ROM)	¥5,800	¥5,220
刑事・大打撃(社長令嬢誘拐殺人事件)(MSX2DISK)	¥5,800	¥5,220
学園物語(MSX. MSX2 ROM)	¥6,800	¥6,120
大戦略(マップエディター付)(MSX2 DISK)	¥7,800	¥7,020
三国志(MSX2 DISK)	¥12,800	¥11,520
三国志(MSX2 ROM)	¥14,800	¥13,320
麻雀悟空(MSX2 ROM)	¥6,800	¥6,120
三国志(MSX ROM)	¥12,800	¥11,520
大戦略(MSX2 ROM)	¥7,800	¥7,020

※送料は1回のご注文につき、一律¥600です。

ソフトの値段表(ねだんひょう)をもらおう！

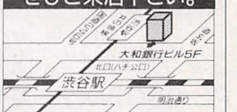
上に書いてある以外のソフトを買いたい人は切手240円分を入れて、「日本マイコン流通センターベーマガリスト係」へ送って下さい。
●中古ソフトの値段表●新作ソフトの値段表●ソフト購入申込書がもらえます。下の申込書に書いて下記の住所まで送ってね。
(ソフトの値段表はPC-98、88、ファミコンのみです)

PC-8801 PC-9801 用ディスクソフト買います！

●ディスクソフトは必ず5本以上、箱・説明書付に限ります。 ●買取価格は人気・発売時期によって変ります。
★まとまったらお店に持って行くか、下の申込書に書いて郵便小包か宅急便で送って下さい。到着次第計算してその金額をお届け致します。お電話によるお問い合せはできません。

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!


東京 03[463]4455 (ヨシココ)

ぜひご来店下さい。


●申込書や品物の送り先/〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

お申し込み方法

買いたい人 今すぐお電話でお申し込み下さい。お申し込みの際、ご住所・お名前・電話番号をお伝え下さい。当社の受付番号を申し上げます。その受付番号を申込書にご記入の上、現金書留に現金と申込書を入れてお近くの郵便局よりご送金下さい。入金確認後、早急に商品をお届け致します。

売りたい人 売りたい品を右の申込書にご記入の上、宅急便か郵便小包などでお送り下さい。商品が着き次第計算してその金額をお届け致します。

お近くの人 売りたい人も、買いたい人もぜひご来店下さい。

小資本開業！加盟店募集！
詳しくはお問い合せ下さい。

キリトリ線

〈申込書〉
昭和 年 月 日

※□に○印をつけて下さい。

□売りたい ↓売りたい品物

1	3
2	4

□買いたい ↓買いたい品物

1	3
2	4

□ソフトの値段表が欲しい。
(240円分の切手が必要です)

フリガナ	生年月日
氏 名	昭和 (才) 年 月 日
住 所(〒)	
TEL	
保護者氏名	

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

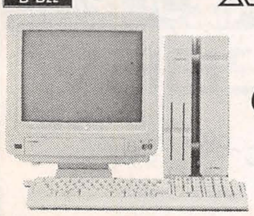
買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

各社人気パソコン新製品激安販売！全国通信販売OK！

※只今SHARP製品(当社指定のセットに限る)をお買上げの方にもれなく"荻野目洋子の特製カード電卓"をプレゼント！

注文番号 B-B22 SHARP X68000セット



CZ-600CE(本　体) ¥369,000
CZ-600DE(モニター) ¥129,800
合計定価 ~~¥498,800~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント！

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
18回	¥26,152	¥24,400
24回	¥19,424	¥19,000
36回	¥14,500	¥13,400
60回	¥14,584	¥ 8,800

注文番号 B-B23 SHARP X1 turbo Z II セット



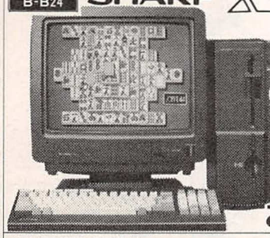
CZ-881CB(本体) ¥179,000
CZ-880DE(モニター) ¥109,800
合計定価 ~~¥288,800~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント！

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥17,080	¥16,700
24回	¥11,320	¥11,000
36回	¥10,500	¥ 7,700
60回	¥ 8,220	¥ 5,100

注文番号 B-B24 SHARP X1 twinセット



CZ-830CB(本体) ¥99,300
CZ-830DB(モニター) ¥98,000
合計定価 ~~¥197,300~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント！

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥11,480	¥11,100
24回	¥ 7,920	¥ 7,300
36回	¥ 7,750	¥ 5,100
60回	¥ 5,020	¥ 3,400

注文番号 B-B25 SHARP X1G/30セット



CZ-822C(本　体) ¥118,000
CZ-820D(モニター) ¥ 69,800
合計定価 ~~¥187,800~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント！

大特価 ¥131,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥12,310	¥12,100
20回	¥ 9,460	¥ 7,500
36回	¥ 6,250	¥ 4,500
60回	¥ 3,780	¥ 3,000

EPSON PC-286V



98VXコンパチ

注文番号 B-B26 PC-286V〔STD〕セット

PC-286V〔STD〕(本　体) ¥298,000
4050文字カラーモニター ¥ 79,800
合計定価 ~~¥377,800~~

大特価 ¥265,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥25,538	¥24,500
20回	¥15,728	¥15,400
36回	¥10,250	¥ 9,200
60回	¥ 6,904	¥ 6,100

注文番号 B-B27 PC-286V〔H20〕セット

PC-286V〔H20〕(本　体) ¥443,000
4050文字カラーモニター ¥ 79,800
合計定価 ~~¥522,800~~

大特価 ¥373,800

回数	1回目	2回目以降
18回	¥24,932	¥23,600
24回	¥20,184	¥18,300
36回	¥15,750	¥12,900
60回	¥14,344	¥ 8,500

EPSON PC-286U



98UXコンパチ

注文番号 B-B28 PC-286U〔STD〕セット

PC-286U〔STD〕(本　体) ¥248,000
4050文字カラーモニター ¥ 79,800
合計定価 ~~¥327,800~~

大特価 ¥229,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥17,976	¥17,100
20回	¥13,868	¥13,300
36回	¥10,750	¥ 7,900
60回	¥10,324	¥ 5,200

注文番号 B-B29 PC-286U〔H20〕セット

PC-286U〔H20〕(本　体) ¥393,000
4050文字カラーモニター ¥ 79,800
合計定価 ~~¥472,800~~

大特価 ¥335,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,096	¥25,000
20回	¥20,928	¥19,400
36回	¥13,750	¥11,600
60回	¥ 9,104	¥ 7,700

注文番号 I-B30 NEC PC-8801MRセット

PC-8801MR(本体) ¥238,000
4050文字カラーモニター ¥ 79,800
合計定価 ~~¥317,800~~



現定大特価 ¥151,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥11,816	¥11,300
20回	¥ 8,888	¥ 8,800
36回	¥ 7,750	¥ 5,200
60回	¥ 8,884	¥ 3,400

注文番号 I-B31 NEC PC-8801FR30セット

PC-8801FR30 (本体) ¥178,000
4050文字カラーモニター ¥ 79,800
合計定価 ~~¥257,800~~



現定大特価 ¥137,600

回数	1回目	2回目以降
15回	¥11,312	¥10,200
20回	¥ 9,516	¥ 7,900
36回	¥ 7,500	¥ 4,700
60回	¥ 6,988	¥ 3,100

SONY HIT BIT PRO AV



注文番号 B-B32 ソニーホームコンピューター HB-F900(B) MSX2

定価 ~~¥148,000~~

●スーパーインポーズやデジタイズも思いのまま。プロ並みのビデオ編集ができます。

特価 ¥114,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,040	¥10,500
20回	¥ 6,840	¥ 6,600
36回	¥ 6,000	¥ 3,900

注文番号 B-B33 AVクリエーター HBI-F900

定価 ~~¥64,800~~

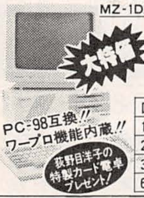
● 文字のスクロールやワイプが可能 ●モザイク機能 ●フェードイン、アウト、5系統のミキシング可能 ●テロップソフトが付いて高度な編集が可能

特価 ¥51,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,408	¥9,100
12回	¥5,798	¥4,700
20回	¥3,088	¥3,000

注文番号 B-B34 SHARP MZ-2861セット

MZ-2861(本　体) ¥328,000
MZ-1D26(モニター) ¥ 89,800
合計定価 ~~¥417,800~~



大特価 ¥309,000

PC-98互換!! ワープロ機能内蔵!!

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥24,080	¥23,000
24回	¥17,320	¥15,100
36回	¥11,750	¥10,700
60回	¥ 7,520	¥ 7,100

注文番号 B-B35 Macintosh Plus

定価 ~~¥398,000~~



大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥24,360	¥23,700
20回	¥19,280	¥18,400
36回	¥12,500	¥11,000
60回	¥ 8,140	¥ 7,300

注文番号 B-B36 Panasonic FS-A1mkII MSX2

定価 ~~¥29,800~~



連射式パワーパッド付

現金特価 ¥26,800

注文番号 B-B37 SANYO WAVY77 MSX2 PHC-77

定価 ~~¥138,000~~



大特価 お電話にて！

●3.5インチフロッピーディスク1基内蔵 ●漢字ROM内蔵 ●24×24ドットプリンター内蔵 ●ハガキ印刷やレポート印刷も思いのまま!!複文節変更ワープロ搭載のワープロパソコン ●もちろんMSX2ならではの人気ゲームも楽しめます(DISK、ROM共) ●家庭用TVにそのままつなげます。

回数	1回目	2回目以降
6回	¥14,588	¥14,000
10回	¥ 9,582	¥ 8,600
15回	¥ 6,776	¥ 5,900
30回	¥ 4,157	¥ 3,200

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

東京受付 03 [463] 4455 (ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX. 03(463)2394

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00～PM7:00

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2−3−2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店(普)6400197〕〔三井銀行 渋谷支店(普)5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110〕〔協和銀行 渋谷支店(普)451454〕

1/5～10 激安BIGフェア開催!!

ビジネスもサポートします

あなたのお仕事を徹底的にサポート致します。

目的にあわせたトータルアドバイスシステムで、買って安心、使って便利!!

※只今NEC製品（当社指定のセットに限る）をお買上げの方にもれなく〝斎藤由貴の特製ポストカード〟をプレゼント！

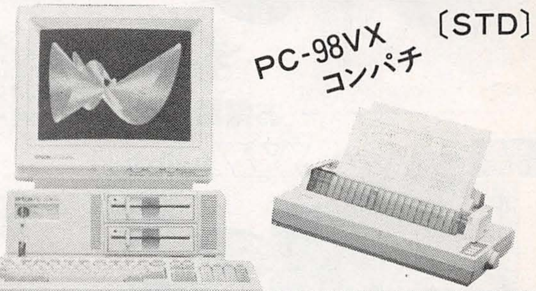
NEC PC-9801VX21

16ビットのベストセラー



EPSON PC-286V〔STD〕

PC-98VXコンパチ



注文番号 B-B38 PC-9801VX21ワープロセット

ベストセラーの機器をセット、まずはワープロから馴れて下さい。

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

品名	価格
PC-9801VX21（本体）	¥433,000
4050文字カラーモニター	¥79,800
AR-2415（15″カラー漢字プリンター）	¥144,000
一太郎 Ver.3（ワープロソフト）	¥58,000
15″プリンター用紙	¥3,900
5″2HDディスケット	¥18,000
合計定価	~~¥736,700~~

大特価 ¥435,100

回数	1回目	2回目以降
12回	¥40,761	¥40,200
18回	¥28,514	¥27,500
24回	¥23,518	¥21,300
36回	¥15,375	¥15,100

注文番号 B-B41 PC-286V〔STD〕ワープロ入門セット

会社の仕事を能率アップ。はじめてパソコンに触れる人でもらくらく使えるセットです。

品名	価格
PC-286V〔STD〕（本体）	¥298,000
4050文字カラーモニター	¥79,800
VP-135K〔PCロム付〕（15″漢字プリンター）	¥163,000
一太郎 Ver.3（ワープロソフト）	¥58,000
15″プリンター用紙	¥3,900
5″2HDディスケット	¥18,000
合計定価	~~¥620,700~~

大特価 ¥404,100

回数	1回目	2回目以降
12回	¥38,251	¥37,300
15回	¥31,192	¥30,100
24回	¥21,438	¥19,800
36回	¥15,125	¥14,000

注文番号 B-B39 PC-9801VX21ビジネスセット

ワープロだけでは物足りない方、図形を入れた文書作成やイラストの作成が簡単にできます。

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

品名	価格
PC-9801VX21（本体）	¥433,000
4050文字カラーモニター	¥79,800
AR-2415（15″カラー漢字プリンター）	¥144,000
一太郎 Ver.3（ワープロソフト）	¥58,000
花子（図形プロセッサー）	¥58,000
15″プリンター用紙	¥3,900
5″2HDディスケット	¥18,000
合計定価	~~¥794,700~~

大特価 ¥478,600

回数	1回目	2回目以降
12回	¥45,046	¥44,200
18回	¥30,504	¥30,300
24回	¥24,248	¥23,500
36回	¥17,250	¥16,600

注文番号 B-B42 PC-286V〔STD〕ビジネス入門セット

ワープロから脱皮。表計算、集計でぐーっと差をつける。
もちろんグラフ表示もお手のもの。

品名	価格
PC-286V〔STD〕（本体）	¥298,000
4050文字カラーモニター	¥79,800
VP-135K〔PCロム付〕（15″漢字プリンター）	¥163,000
一太郎 Ver.3（ワープロソフト）	¥58,000
VP-Planner（統合型表計算ソフト）	¥32,000
15″プリンター用紙	¥3,900
5″2HDディスケット	¥18,000
合計定価	~~¥652,700~~

大特価 ¥431,300

回数	1回目	2回目以降
15回	¥32,256	¥32,200
18回	¥27,582	¥27,300
24回	¥21,334	¥21,200
36回	¥17,625	¥14,900

注文番号 B-B40 PC-9801VX21トップビジネスマンセット

トップセールスマンの貴方に朗報。企画書の作成、表計算、グラフ作成が簡単にできます。昇進、昇給間違いなし!

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

品名	価格
PC-9801VX21（本体）	¥433,000
4050文字カラーモニター	¥79,800
AR-2415（15″カラー漢字プリンター）	¥144,000
Lotus 1-2-3（統合型表計算ソフト）	¥58,000
Lotus 4WORD（ワープロソフト）	¥25,000
CLIP 毛筆（筆文字データーベース）	¥32,000
15″プリンター用紙	¥3,900
5″2HDディスケット	¥18,000
合計定価	~~¥793,700~~

大特価 ¥480,700

回数	1回目	2回目以降
12回	¥45,177	¥44,400
18回	¥31,198	¥30,400
24回	¥24,426	¥23,600
36回	¥19,875	¥16,600

注文番号 B-B43 PC-286V〔STD〕ビジネス総合管理セット

仕事の効率、スピードもグーンとUP。ワープロはもちろん、名刺整理、表集計、財務、グラフ、宛名印刷など会社の業務のすべてをこなす実力セット

品名	価格
PC-286V〔STD〕（本体）	¥298,000
4050文字カラーモニター	¥79,800
VP-135K〔PCロム付〕（15″漢字プリンター）	¥163,000
Lotus 4WORD（ワープロソフト）	¥25,000
TOP財務会計（財務会計管理）	¥200,000
CLIP毛筆（筆文字データーベース）	¥32,000
Lotus 1-2-3（統合型表計算ソフト）	¥98,000
15″プリンター用紙	¥3,900
5″2HDディスケット	¥18,000
合計定価	~~¥917,700~~

大特価 ¥650,200

回数	1回目	2回目以降
15回	¥49,224	¥48,500
18回	¥42,528	¥41,100
24回	¥33,536	¥31,900
36回	¥25,250	¥22,500

特選！人気ビジネス実用ソフト

ベストセラー商品を大特価で提供
あなたのビジネスライフに貢献します。

ジャストシステム 一太郎 Ver.3 PC-98シリーズ用
定価 ~~¥58,000~~ 特価 ¥43,500
日本語ワープロソフト

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,285	¥4,000

ロータス Lotus 1-2-3 R2.1J PC-98シリーズ用
定価 ~~¥98,000~~ 特価 ¥77,000
統合型表計算

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,370	¥7,100

ダイナウェア チャートup PC-98シリーズ用
定価 ~~¥55,000~~ 特価 ¥44,000
統合型表計算

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,840	¥4,000

ジャストシステム 花子 PC-98シリーズ用
定価 ~~¥58,000~~ 特価 ¥43,500
図形プロセッサー

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,285	¥4,000

東海クリエイト VP-planner PC-98シリーズ用
定価 ~~¥32,000~~ 現金特価 ¥27,200
統合型表計算

RISO リソデスク PC-98シリーズ用
（デスクUP+イメージ画集）
定価 ~~¥98,000~~ 特価 ¥73,500
日本語レイアウトワープロ

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,885	¥6,700

dBソフト SUPER春望II クリエイティブII PC-88シリーズ用
定価 ~~¥34,800~~ 現金特価 ¥27,800
日本語ワープロソフト

マイクロソフト Multiplan 3.1 PC-98シリーズ用
定価 ~~¥68,000~~ 特価 ¥54,400
データプロセッサー

回数	1回目	2回目以降
12回	¥5,384	¥5,000

ダイナウェア プランup PC-98シリーズ用
定価 ~~¥66,000~~ 特価 ¥52,800
企画書作成ソフト

回数	1回目	2回目以降
12回	¥5,808	¥4,800

dBソフト pl PC-88シリーズ用
定価 ~~¥40,000~~ 特価 ¥32,000
編集ワープロ

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,920	¥5,600

サムシンググット Ninja PC-98シリーズ用
定価 ~~¥39,800~~ 特価 ¥33,800
データプロセッサー

回数	1回目	2回目以降
12回	¥3,418	¥3,100

ハドソン Hu-Print名筆 PC-98シリーズ用
定価 ~~¥29,800~~ 現金特価 ¥23,800
筆文字ワープロ

選びぬかれた中古マイコンも通販OK!

さらにビッグになってオープン!中古倉庫市 在庫2000台大放出!!

中古マイコン大バーゲン!

全品保証付!!リフレッシュ済

クレジットOK! 通信販売OK!

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体			
NEC	N5200シリーズ	――	198,000ゟ
	PC-100モデル30	558,000	58,000
	PC-9801XL2(新古品)	575,000	345,000
	PC-9801VX21	433,000	249,000
	PC-9801VX2	433,000	239,000
	PC-9801VM21	390,000	229,000
	PC-9801VM2	415,000	198,000
	PC-9801M2	415,000	158,000
	PC-9801VF2	348,000	138,000
	PC-9801F2	398,000	129,000
	PC-9801UV21	318,000	179,000
	PC-9801UV2	318,000	158,000
	PC-9801U2	298,000	98,000
	PC-9801E	218,000	69,800
	PC-9801	298,000	48,000
	PC-88VA	298,000	175,000
	PC-8801MH	208,000	108,000
	PC-8801mkIIMR	238,000	84,000
	PC-8801FH30	168,000	89,800
	PC-8801mkIIFR30	178,000	84,000
	PC-8801mkIISR30	258,000	84,000
	PC-8801mkII30	278,000	56,000
	PC-8801mkII20	225,000	46,000
	PC-8801mkII10	168,000	36,000
	PC-8801	228,000	19,800
	PC-8001mkIISR	108,000	14,800
	PC-8001mkII	123,000	10,800
	PC-8001	168,000	9,800
	PC-6601SR	155,000	38,000
	PC-6601	143,000	24,800
	PC-6001mkIISR	89,800	16,800
	PC-6001mkII	84,800	12,800
	PC-6001	89,000	5,800
	PC-8201	138,000	36,800
シャープ	CZ-800C(X1)	155,000	16,800
	CZ-801C(X1C)	119,800	18,000
	CZ-803C(X1CS)	119,800	19,000
	CZ-804C(X1CK)	139,800	19,800
	CZ-811C(X1F10)	79,800	19,800
	CZ-812C(X1F20)+増設ディスク	174,600	49,600
	CZ-820C(X1G10)	69,800	22,800
	CZ-822C(X1G30)	118,000	54,800
	CZ-850C(X1 turbo 10)	168,000	24,800
	CZ-852C(X1 turbo 30)	278,000	74,800
	CZ-862C(X1 turbo II)	268,000	75,800
	CZ-870C(X1 turbo III)	168,000	79,800
	CZ-880C(X1 turbo Z)	218,000	98,000
	MZ-6541C	498,000	168,000
	MZ-2861(書院98パソコン)	328,000	229,000
	MZ-2200(チャタリング)	147,800	8,000
	MZ-2200(レコーダー付)	147,800	19,800
	MZ-2000	218,000	18,000
	MZ-1500	89,800	22,000
	MZ-1200	148,000	9,800
	MZ-731	128,000	15,800
	MZ-721	89,800	12,800
ナショナル	JR-200	79,800	5,800
富士通	FM-77AV20-2	168,000	68,000
	FM-77AV2	158,000	65,000
	FM-77D2	228,000	54,000
	FM-7	128,000	12,800
	FM-New7	99,800	12,800
アップル	アップルIIシリーズ	――	49,800
	アップルII+5"ディスク+ゲームソフト	――	69,800
エプソン	HC-20(カセット内蔵)	138,600	26,800
	HC-88T(カセット内蔵)	298,000	54,800
MSX・MSX2			
カシオ	MX-10(16K)	19,800	7,800
	MX-101(16K)	19,800	7,800
	PV-16(16K)	29,800	7,800
	PV-7(8K)	29,800	5,800
サンヨー	MPC-10〔WAVY10〕(32K)	74,800	11,800

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
サンヨー	MPC-2(64K)	39,800	14,800
	MPC-6(64K)	55,800	14,000
	PHC-23〔WAVY23〕(MSX2)	32,800	17,800
	PHC-27(64K)	49,800	12,800
	PHC-30(16K)(レコーダー内蔵)	64,800	12,800
	PHC-30N(64K)(レコーダー内蔵)	69,800	16,000
	PHC-33(64K)	――	16,000
	PHC-77(MSX2ワープロパソコン)(新品)	139,000	79,800
ソニー	HB-11(64K)	48,000	14,800
	HB-101(16K)	47,800	9,900
	HB-201(64K)	59,800	16,800
	HB-55(16K)	54,800	8,900
	HB-75(64K)	69,800	12,800
	HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
	HB-F5(MSX2)	84,800	19,800
	HB-F900(MSX2)(新品)	148,000	114,000
ナショナル	CF-1200(16K)	43,800	9,900
	CF-2000(16K)	54,800	7,900
	CF-2700(32K)	59,800	11,800
	CF-3000(64K)	79,800	17,800
	FS-1300(64K)	39,800	12,800
	FS-4500(MSX2ワープロパソコン)	128,000	49,800
	FS-A1(MSX2)	29,800	19,800
ビクター	HC-80(MSX2)	89,800	17,800
	HC-90(MSX2)	168,000	69,800
	HC-95(MSX2)	198,000	108,000
三菱	ML-8000(16K)	59,800	8,900
東芝	HX-10D(64K)	65,800	12,800
	HX-10DP(64K)	67,800	14,800
	HX-10DPN(64K)	67,800	10,800
	HX-21(64K)	79,800	15,800
日立	MB-H1(32K)	62,800	12,800
	MB-H2(64K)	79,800	15,800
	MB-H21(32K)	49,800	13,800
	MB-H25(32K)	49,800	14,800
	MB-H3(MSX2)	99,800	16,800
キヤノン	V-20(64K)	64,800	14,800
ワープロ			
NEC	文豪ミニ3(新品)	79,800	24,800
	文豪ミニ3E(新品)	79,800	29,800
	文豪ミニ7(新品)	198,000	39,800
	文豪ミニ7E(新品)	198,000	98,000
キヤノン	α-10	158,000	78,000
フロッピーディスク			
NEC	PC-80S31(5"2D 2ドライブ)	168,000	47,800
	PC-8831-MW(5"2HD 2ドライブ)	138,000	79,800
	PC-9881(5"2D 2ドライブ)	390,000	79,800
	PC-9881N(8"2D 2ドライブ)	――	84,800
	PC-8881(8"2D 2ドライブ)	448,000	84,800
	PC-6031(5"1D 1ドライブ)	89,800	19,800
	PC-6031SR(3.5"2D 1ドライブ)	59,800	29,800
シャープ	CZ-300F(3"2D 1ドライブ)	79,800	12,800
	CZ-520F(5"2HD 2ドライブ)	118,000	59,800
	CZ-502F(5"2D 2ドライブ)	99,800	54,800
	CZ-503F(5"2D 1ドライブ)	49,800	29,800
エプソン	TF-10PC(5"5D 2ドライブ)	128,000	39,800
	TF-10FM(5"2D 2ドライブ)	128,000	49,800
	TF-20PC(5"2D 2ドライブ)	168,000	35,800
	TF-20FM(5"2D 2ドライブ)	168,000	46,800
	TF-20HC(5"2D 2ドライブ)	168,000	29,800
	TF-20apple(5"2D 2ドライブ)	198,000	29,800
工人舎	KD-290PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	34,800
	KD-390PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	36,800
ロジテック	K-305PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	38,000
	K-305FM(5"2D 2ドライブ)	148,000	49,800
	LFD-550PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	36,800
	LFD-550FM(5"2D 2ドライブ)(新品)	148,000	59,800
PC-Line	HD-55(5"2HD 2ドライブ)(新品)	168,000	65,000
富士通	MB-27607(5"2D 1ドライブ)	――	34,000
SONY	HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブMSX用)	44,800	34,800
各社	20MBハードディスク(I/F付)(新品)	――	78,000
	パソコンデーターレコーダー	――	4,800

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
プリンター			
NEC	PC-PR201(136桁24ピン漢字ドット)	298,000	59,800
	PC-PR101(80桁24ピン漢字ドット)	178,000	49,800
	PC-PR101L(80桁24ピン漢字ドット)	158,000	54,800
	PC-PR101TL(80桁24ピン漢字熱転写)	79,800	45,000
	PC-PR406(80桁24ピン漢字熱転写)	99,800	34,800
	PC-8822(80桁18ピン漢字ドット)	234,000	29,800
	NM-9100-2(80桁18ピン漢字ドット)	――	25,000
	NM-9300S(80桁24ピン漢字ドット)	253,000	57,000
	NM-9900(136桁24ピン漢字ドット)	298,000	79,000
	PC-8023C	158,000	15,800
	PC-6021	39,800	12,800
	PC-PR401	49,800	14,800
	PC-PR103	89,800	15,800
エプソン	AP-80K(80桁24ピン漢字熱転写)	69,800	39,800
	FP-80K(80桁16ピン漢字ドット)	189,000	21,800
	MP-80K(80桁16ピン漢字ドット)	189,000	14,800
	MP-130K(136桁24ピン漢字ドット)	510,000	39,800
	SP-80PC	62,800	17,000
	RP-80PC	89,000	16,000
精工舎	GP-550M-PC(80桁16ピン漢字ドット)	89,800	19,800
	GP-550E-PC(80桁16ピン漢字ドット)	118,000	19,800
	GP-550E-FM(80桁16ピン漢字ドット)	118,000	19,800
	GP-250PC	59,800	9,800
	GP-250FM	59,800	9,800
	GP-500F	49,800	12,800
	GP-100FM	――	6,800
スター	TR-24PC(80桁24ピン漢字熱転写)	67,800	22,000
	G-10XP-J(80桁16ピン漢字ドット)	――	19,800
シチズン	CKP-5240PC(136桁24ピン漢字ドット)	145,000	79,800
シャープ	MZ-80BP5	――	18,000
	MZ-80P6	――	23,800
グラフテック	WX-4671(X-Yプロッター)	――	49,800
ソニー	PRN-C41	――	19,800
ヤマハ	PN-01	89,800	19,800
各社	PC、FM、X1、MSX対応プリンター	――	6,800ゟ
ディスプレイ			
NEC	PC-KD854(4000文字アナログ)	89,800	45,800
	PC-KD551(4000文字デジタル)	118,000	45,800
	PC-8853N(4000文字デジタル)	168,000	46,800
	PC-TV351(4000文字アナログ、デジタル、TV)	129,800	65,800
	PC-TV352(4000文字アナログ、デジタル、TV)	115,000	69,800
	PC-8054(2000文字デジタル)	89,800	24,800
	C15R313(1000文字、15"カラーTV、ビデオ入力付)	65,000	39,800
シャープ	MZ-1D17(4000文字デジタル)	124,000	42,800
	CU-14AG1(4000文字アナログ)	89,800	42,800
	CU-14A2(4000文字アナログ)	89,800	42,800
	CU-14A4(4000文字アナログ、デジタル)	89,800	44,800
	CZ-850D(4000文字デジタル、TV)	129,800	68,000
	CZ-870D(4000文字デジタル、TV)	109,800	69,800
	CZ-600D(4000文字アナログ、デジタル、TV)	129,800	74,000
	CZ-820D(2000文字デジタル、TV)	79,800	48,000
	CZ-811D(2000文字デジタル、TV)	89,800	48,000
	CZ-802D(2000文字デジタル、TV)	128,000	44,800
	CZ-801D(2000文字デジタル、TV)	99,800	39,800
TAXAN	SV-630(4000文字アナログ、デジタル)	79,800	39,800
三洋	CMT-146L(4000文字アナログ、デジタル)	89,800	45,800
東映	FTC-12GTS-A(4000文字、アナログ)	84,800	44,800
	FTC-1455H(4000文字、デジタル)	138,800	46,800
富士通	MB-27303	――	22,800
ゼネラル	DM-405(2000文字アナログ)	79,800	29,800
各社	4000文字カラーモニター(アナログ、デジタル)	――	39,800ゟ
	2000文字カラーモニター	――	19,000ゟ
	1000文字カラーモニター	――	14,000ゟ
周辺機器			
NEC	DATAX SP2400FAST(モデム)	99,800	29,800
TAXAN	KM-1200H(1200bpsモデム)(新品)	29,800	19,800
シャープ	MZ-1X19(1200bpsモデムホン)	98,000	34,800
マランツ	LV-11CD(LV、CD、CDV新品)	148,000	109,000
ビクター	HD7100(VHDビデオディスク)	119,800	29,800
各社	G3規格FAX	――	78,000ゟ
	6インチカラーTV(新品)	59,800	34,800

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認して下さい。

新年1/5〜1/10激安お年玉フェア開催中! ぜひご来店下さい。

NIDECOM SOFT
for Better Computer Living

近日発売予定

The COCKPIT



（提供：JALフォトサービス）

MSX-14
■ザ・コックピット
定価6,800円
● MSX2

本格的なリアルタイム・フライト・シミュレーションソフト登場。画面に表示された11の航空計器を駆使し、進入灯を見ながら夜間の空港に着陸するという難しさ／プロのパイロットの偉大さを体感できる本格派です。



画面²

単純・明快・エキサイティング！
アルカノイドⅡが、ふたりのためにやってきた。



ARKANOID Ⅱ
アルカノイド

ジョイコントローラ付！
（ボリューム方式）

画面はテーブルゲーム用です

あのアルカノイドが、Ⅱになって帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能／ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載／しかも画面数は約2倍にアップ（対前作比）。アイテムも増えて、興奮度200%!!

MSX-12
■アルカノイドⅡ
定価6,800円
● MSX2
近日発売予定

Super PIERROT スーパーピエロ

MSX-13
■スーパーピエロ
定価5,800円
● MSX MSX2
絶賛発売中

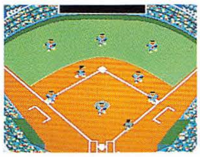


パワーボール作戦で攻撃か、EXTRA作戦でゆくか。最強アイテムは、なんと丸太ン棒／がんばれ、スーパーピエロ。敵キャラも魅力いっぱい／

Victorious NINE Ⅱ 高校野球編

MSX-11
■ビクトリアスナインⅡ
定価5,800円 ● MSX2
絶賛発売中

夏の全国高校野球ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が甲子園／2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。



AMERICAN SOCCER アメリカン・サッカー

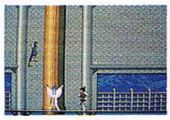
MSX-15
■アメリカンサッカー
定価5,800円
● MSX2（ROM版）
近日発売予定



満場の観衆が君を注目する。ホット＆スピーディー／壁を使ってパス、シュート。これがアメリカンサッカーだ。2人でも1人でも熱くなれる。

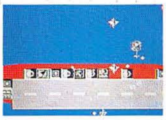
影の伝説™

■影の伝説 THE LEGEND OF KAGE
定価6,800円（5″FD版）
●X-1ターボ（FM音源対応）
定価4,900円
● MSX（ROM版）



GYRODINE™

■ジャイロダイン
定価6,800円（5″2D）
●PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR
●X-1シリーズ（X-1Fは不可）
定価4,900円
● MSX（ROM版）



■エレベーターアクション
定価4,500円（カセット版）／
定価6,800円（5″FD版）
●PC-8801シリーズ ●X-1シリーズ ●FM-7シリーズ
定価4,900円
● MSX（ROM版）



ELEVATOR ACTION

■ビクトリアスナイン
定価4,500円（カセット版）／
定価7,500円（5″FD版）



●PC-8801シリーズ ●PC-9801U2 ●FM-7シリーズ ●PC-9801シリーズ ●PC-6601シリーズ ●X-1シリーズ ●MZ-2200/2000シリーズ※音声発生機種：「アウト」「セーフ」など、イロイロな声が飛び出します。●PC-8801mkⅡSR以上（ディスク版）●X-1ターボModel10（ディスク版）GRAM（CZ-8BGP2）増設で可 ●X-1ターボModel20、30、40（ディスク版）●FM-77/77L2（ディスク版）→MB-28121又はMB-28122増設で可 ●FM-77L4（ディスク版）●PC-9801U2

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部／☎03(253)0761(代) FAX.03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ／☎03(251)8061(代)

●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

MSXは、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
は、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。



電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料80円) 雑誌18361-02 T4911836102386